GAME CHAMP 게임클리어를 위한 필수 아이템

GAMER POWER

The World's Finest PC and CD ROM Games Magazine

'94
12

IBM PC히트게임차트
교육용소프트웨어광장
IBM PC뉴소프트

지옥의 택시 · 함대의수호자 · 링월드로의 귀환

브레이크 레인 · 라그나록 · X-COM · 난세복마록

국산게임리뷰

캡틴 갱 · 화이터 샤키 · 시그널

일지매전-만파식적편 · 영웅심리-토파즈편

IBM PC기대신작

은하영웅전설Ⅲ · 중화프로야구Ⅱ · 대항해시대Ⅱ

탄생 · 스카이&리카 · 퍼즐리더(YS는 잘맞춰)

IBM PC집중공략

테마파크 · 삼국지외전Ⅱ · 천하무적 · 사커키드

화려한 비쥬얼과 거대한 캐릭터,성우들의 목소리,웅장한 미디사운드 미디와 사블의 효과적인 만남.
로버트 액션 게임의 대혈전 초대형 액션게임의 결정판! 박진감 있고 스릴 넘치는 게임.

기본 시스템 사양	386DX 4메가,VGA,20메가의 하드용량
CD-ROM권장사양	486DX 4메가,VGA,20메가의 하드용량 메카닉 워 스페셜 CD-ROM 버전CD1장
카닉 워 플로피 버전	미 정

시그마텍 스튜디오 개발회사 서울시 관악구 봉천11동 195-31호 TEL(02)872-3820

태양지체와 현음마력의 결전!!
* 초특급 롤플레잉 게임!
황비홍 영화음악팀 "창문사자공"의 심혈을 기울인 음악효과.
* 신 무예의 절정
무림의 전설적인 검법과 마법 총출동!!
* 화려한 그래픽
방대한 25관문 갈수록 더해가는 화려한 그래픽, 짜릿한 전율.
한글판
천녀유혼
사용기종
IBM PC 386DX이상, DOS5.0
주메모리 590K
하드디스크(7MB)
사운드 블래스터, MIDI지원.
춘추전국시대의 마녀 '노노'는 임정성과 소청의 사랑의 힘에
패한지 수백년 후 '서태후'로 부활하게 되고,
서태후의 사치와 사악한 폭정으로 인해 탐관오리들이 판을 치고,
중국은 무정부 상태가 되는데….
그로부터 백년후 소청은 저승세계에 살고, 임정성은 이승에 살다
뜻밖의 사고로 죽음을 당해, 저승의 소청을 만나 저승세계의
사악한 노노와 요괴들을 향해 힘을 합쳐 전통무협의 진수를 펼친다

시즌을 기대하셔도 좋습니다.

스워드 한글판

왕국의 운명은 나에게 맡겨라!!
황제 친위대장 '스타리'가 되어
王國을 평정한후, 보너스 상품,
유덕화의 뮤직비디오를 감상하십시오.

소비자 가격 : 29,000원

택시 드라이버 한글판

누구도 우리를 갈라놓지는 못한다.
그녀를 납치하던지 아니면 돈을 벌던지…….

소비자 가격 : 33,000원

히든카드 한글판 한국어더빙

카드게임의 진정한 승자!
세상에서 가장 흥분되는 게임!!
더 이상의 카드게임은 나올 수 없다.

유혹 - 1. 일반식
세계 각국8명의 지존들과 한판 승부!

유혹 - 2. 접속식
"HELLOW, 한판 벌여볼까?"
모뎀을 통해서 4명의 친구들과 한판 벌여 보십시오.

유혹 - 3. 스토리식
세계 각국을 돌면서 마법과 더불어
지존의 위치에 한발 한발 다가 서십시오.

유혹 - 결정!!
이게임을 마스터한 후 당대 최고의 "토신"
칭호를 얻게 되실 것입니다.

소비자 가격 : 33,000원

출시예정 작품

당신의 五感을 "메가톤"급으로 빨아들인다!!

게임박스

■제조원 : 게임박스

성인용

사랑을 구하고 계십니까?
여기 사랑과 즐거운 게임이 있습니다.

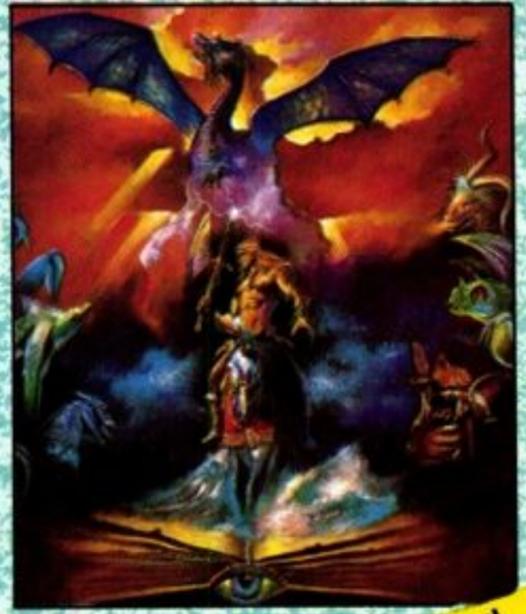
사랑을 구하지못한 이에게 절호의 찬스!
사랑을 얻는데 있어 성공하시기를
바라는 마음으로 이 게임을
모든 남성에게 바칩니다.

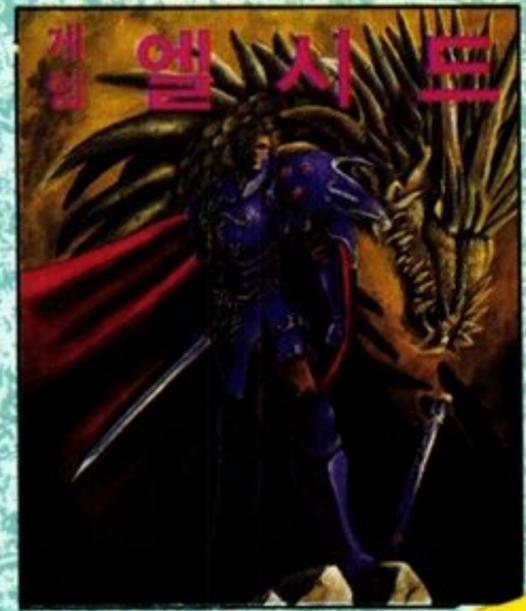
프린세스드림

한글판

운영환경

- ●본 체 : PC AT 286/386/486 및 기타 호환성 ●메 모 리 : 640K 메모리, DOS INSTALL후 568K 메모리 필요 ●그 래 픽 : VGA
- ●하드디스크 : 1.2MB A드라이브, 하드디스크(10MB 공간 필수) ●조작 시스템 : DOS 3.3이상
- ●음악효과 : 애드립, 사운더 바스터, ROLAND, 및 일반 음악카드 ●조 작 : 키보드, 마우스

오래 기다리셨습니다! 곧 찾아뵙겠습니다.

코난 한글판

지금 '코난'의 전설이 시작된다!
검(칼)은 하늘을 찌르고
분노는 천지를 진동하는데….

엘시드 한글판

접근하지 마라! 악을 멸하라!

토비 한글판

양부모의 복수와 천신들의
음모를 파헤치는 토비!!
우리는 토비를 기다린다!!

(주)SBK, 게임박스 전문 대리점 大모집

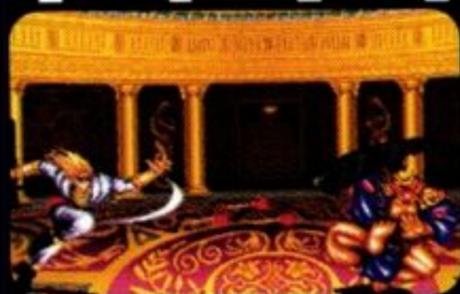
게임박사
마린시티 2001
마침내 "시뮬레이션게임"의 종지부를 찍는다
임무 A —유전을 찾아라
임무 B — 0.01%오차도 용납할 수 없다.
임무 Z —세계 제일의 석유왕국 건설
마린시티 2001
한글판
인간의 상상력을 뛰어넘는 미래 가상의 해저도시!
남지나 해의 해역을 배경으로 석유탐사와
석유화학공업건설로 세계적인 석유왕국을 건설하자!
인류의 현재 에너지 부족현상을 대비해
석유탐사를 시도하는데……,
얼마나 힘들다는 것을 느낄 것이다
이제 당신의 힘으로 극복하여 석유왕국을 건설하자!
석유를 지배하는 자가 세계를 지배한다
지금 당신의 신화는 시작되었다.
■ 모집자격
• 게임에 관심이 있거나 흥미가 있으신 분
• 5평 이상의 매장을 소유하신 분
• 기존 게임 취급업체 우대
■ 대리점 특전
• 대리점 개설시 간판지원 • 지역별 대리점 판권 보호
• 각종 O.A S/ W 최고가격으로 공급
• 판매 장려금 지원
■ 대리점 개설문의 전화
(주)SBK 게임사업부
TEL : (02)716-5511
FAX : (02)716-5553
SOFT BANK

1994년 10월 10일 천

天 천 下 하

사용기종 : 386급 이상
H D D : 15MB이상
R A M : 2MB이상
D O S : V5.0이상
사 운 드 : 사운드 블래스터, 옥소리, 애드립
미디, PC스피커 지원

천하무적 발매기념
5,000명에 한하여
모니터형 디스켙 보관함
"뉴-파트너"를 증정합니다.

모년 모월 모일 현자는 예견하였다. 약육강식만이 판치는
천하제일고수-천하무적을 탄생시켜 지구를 평정하

총판매원 한국게임만을 고집하는 전문유통사

☎3442-6127~8

천하무적 악세서리 판매

- 대형 브로마이드(4장/1SET) : ₩20,00
- 캐릭터 그림 엽서(10장/1SET) : ₩2,50
- 천하무적 디스켙 보관함 : ₩12,000

SOF★TRY

의 제1인자 탄생!

무 적

화려한 그래픽
가공할 필살기
숨가쁜 공수전환
지금 느껴보십시오.

혹속의 지구를 구하기 위해 각국의 초일류 고수들이 모여
랑과 평화가 있는 지구를 만들것이라는 것을……

주)소프트라이는 한국게임 발전을 위한 임스쿨을 운영, 개발자를 양성하여 내 게임발전에 일익을 담당하고 있습니다.

서울시 강남구 논현동 49-16
대표전화 : 515-1053

IBM PC 히트게임차트

애독자인기순위

1 둠

- 액션
- id 소프트웨어
- 2HD 5장
- 32,000원
- 쌍용(02-270-8432)

2 어스토니시아 스토리

- 롤플레잉
- 소프 트라이
- 2HD 5장
- 37,000원
- 소프 트라이 (02-515-1053)

3 이스 Ⅱ 스페셜

- 롤플레잉
- 팔콤/만트라
- 2HD 7장
- 39,000원
- 만트라(02-594-6874)

4 프린세스 메이커 Ⅱ

- 육성 시뮬레이션
- 가이낙스/만트라
- 2HD 6장
- 39,000원
- 만트라(02-594-6874)

5 타이전투기

- 비행 시뮬레이션
- 루카스 아츠
- 2HD 5장
- 39,000원
- 동서게임채널 (02-774-0261)

애독자구매희망순위

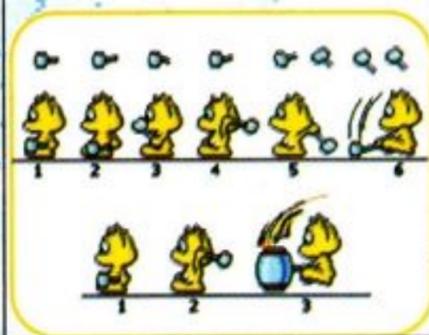
1 일루전 블레이즈

- 슈팅
- 패밀리 프로덕션/10월발매
- 가격 미정
- 용량 미정
- 패밀리 프로덕션 (032-766-8033)

2 테마파크

- 시뮬레이션
- 동서게임채널/10월말발매
- 35,000원
- 용량 미정
- 동서게임채널 (02 774 0261)

3 통고

- 액션아케이드
- (주)트윔/12월말 예정
- 가격 미정
- 용량 미정
- (주)트윔(02-704-8946)

4 일지매전 -만파식적편-

- 액션
- 단비시스템/11월초 예정
- 미정
- 미정
- 금성소프트웨어 (02 7670 663)

5 메카탐정

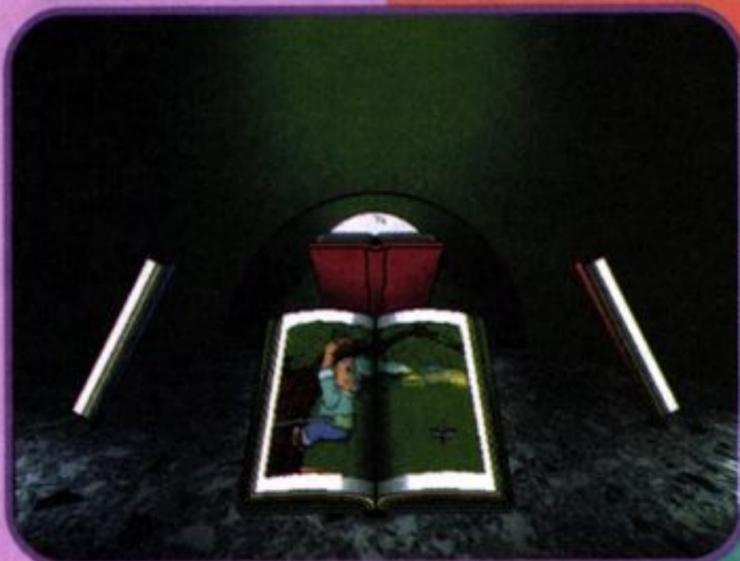
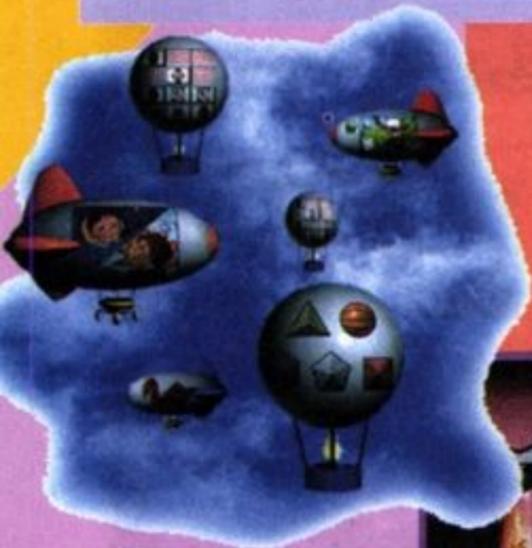
- 액션 롤플레잉
- 소프트 액션/11월 예정
- 가격 미정
- 2HD 5장
- 소프트 액션 (02 381 0522)

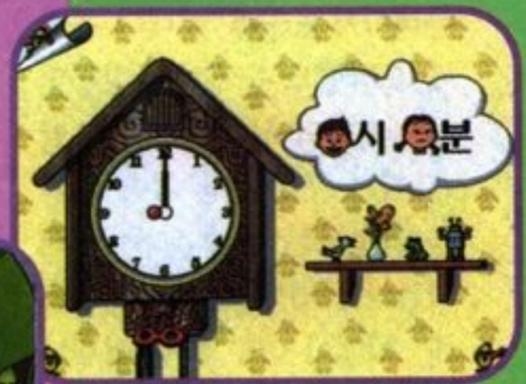
순위	타이틀	장 르	제작사	구 성	가 격
6.	폭소피구	스포츠	소프트월드	3.5인치 2장	27,000원
7.	천하무적	대전 액션	소프-트라이	2HD 4장	35,000원
8.	울티마8 -페이건-	롤플레잉	오리진	3.5인치 9장	39,000원
9.	론머맨	복합 장르	The Sales Curve	CD ROM	49,500원
10.	항공모험대해전Ⅰ,Ⅱ	전략 시뮬레이션	S.S.G	3.5인치 5장	36,000원
11.	신비의 잉카제국Ⅱ	어드벤처	칵텔 비전	3.5인치 10장	39,000원
12	아라비안나이트	롤플레잉	S.S.I	3.5인치 5장	35,000원

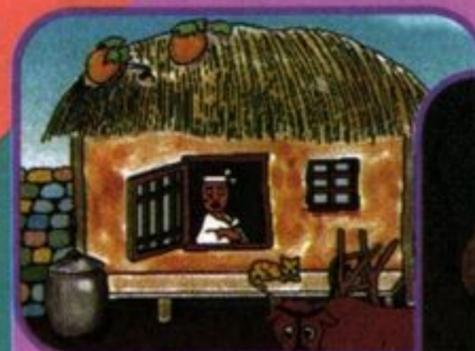
순위	타이틀	장 르	제작사	구 성	가 격
6.	하데스	비행 시뮬레이션	아블렉스	4M 이상	미정
7.	광개토대왕	전략 시뮬레이션	동서게임채널	미정	미정
8.	전륜기병 자카토	슈팅	막고야	미정	미정
9.	피와 기티 스페셜	액션	패밀리 프로덕션	미정	미정
10.	삼국기	시뮬레이션	지관(유)	미정	미정
11.	슈퍼샘통2	롤플레잉	새론 소프트웨어	미정	미정
12.	라이덴	슈팅	이미지테크 디자인	CD ROM	미정

교육용 소프트웨어 광장

나의 천국(CD ROM)

제작사 : (주)푸른하늘을 여는 사람들
가 격 : 34,500원
문의처 : (주)푸른하늘을 여는 사람들(02-586-9570)
IBM PC 386 이상/ 윈도우즈 3.1 이상/
4MB RAM
점, 선, 면을 이용한 3차원 물체 학습을 통해 공간 지각력을 길러주고 사물의 색채 감각 및 과학적 인지력을 높일 수 있도록 제작된 교육용 CD.
도형맞추기, 점잇기, 철교놀이, 닮은꼴 맞추기, 색칠하기, 미로 퍼즐 등의 게임이 지원된다.

시간이 빨리 갔네요!(CD ROM)

제작사 : (주)푸른하늘을 여는 사람들
가 격 : 29,500원
문의처 : (주)푸른하늘을 여는 사람들(02-586-9570)
IBM PC 386 이상/ 윈도우즈 3.1 이상
4MB RAM
시간에 대한 개념을 알기 쉽게 구성한 프로그램으로 한글과 영어로 제작, 시간과 관련된 영어학습을 지원한다. 시간학습 동화와 시간 알아보기, 디지털 시계와 아나로그 시계의 비교 등의 학습코너로 구성되어 있다.

게으른 농부(CD ROM)

제작사 : (주)푸른하늘을 여는 사람들
가 격: 34,500원
문의처: (주)푸른하늘을 여는 사람들(02-586-9570)
IBM PC 386 이상/ 윈도우즈 3.1 이상
4MB RAM
전래동화를 요즘 아이들의 정서에 맞게 재구성한 것으로 등장인물들이 살아 움질일 뿐만 아니라, 플레이어가 지시한 대로 컴퓨터가 응답하는 방식으로 기획, 제작된 차세대 대화형 동화책이다. 20여 장면의 전래동화, 50여개의 문장, 340여개의 단어를 통한 반복학습이 가능하며 한/영문판이 함께 수록되어 있다.

IBM PC 뉴소프트 안내

지옥의 택시

제작사: 타임 워너사
장르: 어드벤처형 롤플레잉
용량: CD ROM 1장
발매일: 94/11월초 예정
가격: 55,000원
문의처: 한겨레정보통신 (02-719-0451)

타임 워너사가 영화 〈배트맨〉을 제작하면서 얻어진 노하우를 응용, 제작한 작품. 플레이어는 뉴욕 케네디 공항에 도착했으나 예정된 항공편이 지연되었다는 사실을 알게 된다. 그리고는 뉴욕 관광을 약속하는 택시 운전기사에 이끌려 드라이브를 하게 되는데, 이것이 바로 시간 여행의 시작이다.

타임머신을 타고 쥬라기 시대와 기원 전 로마, 대혁명 당시의 프랑스, 현대의 뉴욕 등 짜릿한 시간 여행을 하게 된다. 돈과 정보는 제한되어 있으며 가진 것만으로 여행을 마치고 다시 비행기를 타야 한다. 곳곳에 설치되어 있는 각종 화면과 음향 장치를 마우스로 작동하면서 휴식을 즐길 수도 있으며, 엠파이어 빌딩의 꼭대기에서 뉴욕 전경을 내려다 볼 수도 있다.

링 월드로의 귀환-완결편-

제작사: 타임 워너사
장르: SF 어드벤처 게임
용량: CD ROM 1장
발매일: 94/11월초 예정
가격: 49,000원
문의처: 한겨레정보통신 (02-719-0451)

SF 소설 작가로 유명한 내리 니븐(Narry Niven)의 베스트셀러를 각색, 멀티미디어 기법으로 사실감을 더한 본격 SF 어드벤처 게임이다.

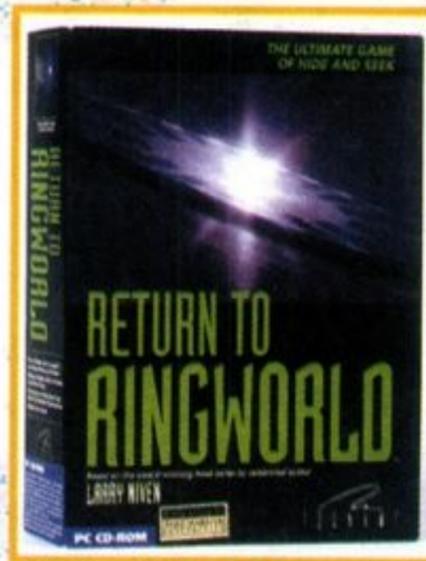
아케이드적 요소를 가미하여 게임을 보다 긴장감있게 진행할 수 있으며, 가상현실로 표현된 게임 배경과 디지틀 스테레오 방식의 입체 음향이 제공된다.

함대의 수호자

제작사:타임 워너사
장르: 전함 시뮬레이션
용량: CD ROM 1장
발매일: 94/11월초 예정
가격: 49,000원
문의처: 한겨레정보통신 (02-719-0451)

최근 미국방성 기밀문서에서 해제된 군사정보를 바탕으로 해상 군사 작전을 펼치는 리얼타임 시뮬레이션.

플레이어가 미해군 순양함의 함장이 되어 막강한 화력의 해상 무기 체계를 직접 지휘한다.

100여개가 넘는 실제 전투 작전들과 모든 무기의 사용은 플레이어의 통제에 따라 운영되며, 전투 상황과 전투 결과도 전적으로 플레이어의 능력에 의해 좌우된다.

브레이크 라인

제작사: 아트레이드 컨셉 SA
장르: 아케이드
용량: 2HD 1장
발매일: 94/10/15
가격: 18,000원
문의처: 쌍용(02-270-8434)

머나먼 미래, 우주는 〔대상〕이라는 강력한 힘을 가진 영주의 지배를 받는다. 그는 인공행성에 요새를 구축하고 플레이어를 기다리고 있다.

게이머는 대상에게 도전, 우주의 평화를 되찾기 위해 대상의 심복 7명을 물리쳐야 한다.

라그나 록

제작사: 이미지테크 디자인	발매일: 94/10/6
장르: 아케이드	가격: 35,000원
용량: CD ROM 1장	문의처: 쌍용(02-270-8434)

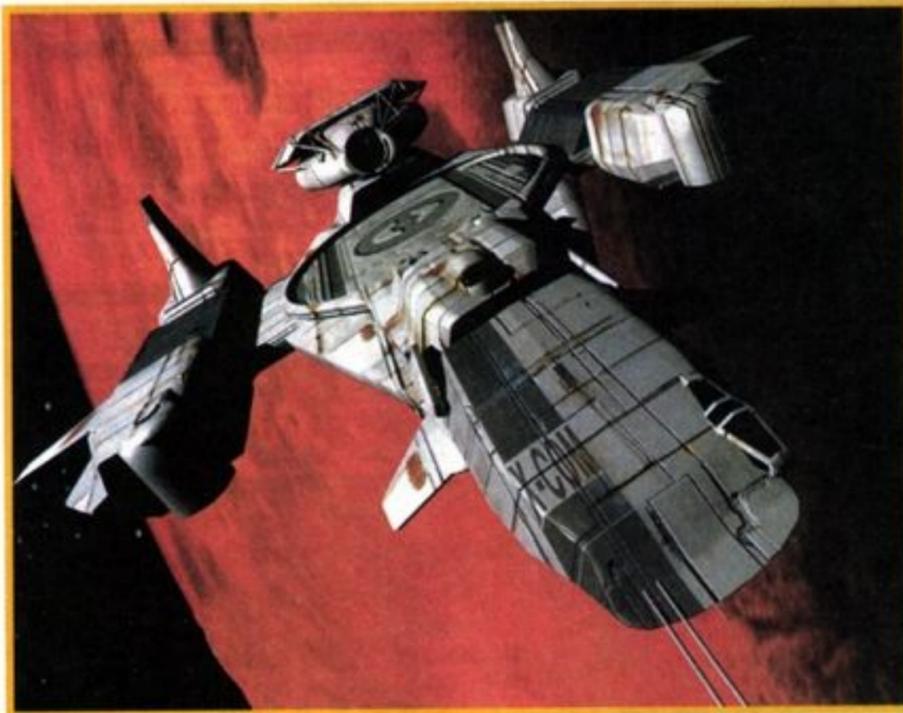
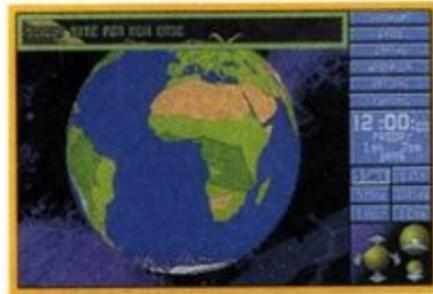
신 오딘은 인간 세계가 파괴되는 꿈을 꾸며 괴로와 한다. 오딘은 그 꿈이 인간과 신들의 미래와 관련이 있다는 것을 알고 이 파멸을 막기 위해 인간의 모습으로 인간 세계에 내려와 만나는 사람마다 자신이 고안한 게임으로 그 자질을 평가하며 세계를 구할 방도를 찾는다.

과연 플레이어는 오딘을 이겨 인간 세계를 구할 방법을 그에게 알려줄 수 있을지…

X-COM

제작사: 마이크로프로즈	가격: 38,000원
장르: 우주 전략 시뮬레이션	문의처: SKC소프트랜드 (080-023-6161)
용량: CD ROM 1장	
발매일: 94/12월초 예정	

미확인 물체가 지구를 침공하고, 이에 대비하기 위해 지구방위대 X-COM이 발족되었다. 플레이어는 X-COM의 리더로서 효과적인 전략을 구사하며 에일리언과의 전투를 수행하는 지휘관 역할을 해야 한다.

공격이 성공할 경우, 에일리언의 물건은 과학자에게 연구/분석을 의뢰할 수 있으며 적의 무기 사용이 가능해진다. 또한, 플레이어는 주변의 정치적 상황에도 민감해야 한다. 각국 정부들이 에일리언과 비밀협상을 벌여 X-COM의 예산을 감축시킬 수도 있기 때문이다.

난세복마록

제작사: 킹포메이션	가격: 33,000원
장르: 롤플레잉	문의처: SKC소프트랜드(080-023-6161)
용량: 2HD 3장	
발매일: 94/10월말 발매	

전설이 살아있던 시대. 이 세계에서는 신족과 마족이 인간계를 장악하기 위한 주도권 전쟁을 일으켜 날마다 부상자와 전사자가 속출하는 불행이 연출된다. 그러나 뚜렷한 승부는 나지 않고 결국 신족과 마족은 인간계에서 대표 전사를 뽑아 그 결과에 따라 100년간의 통치권을 정하기로 하는데, 매번 마족이 승리하여 세계는 점점 황폐해진다.

이제 마지막기회와도 같은 결투의 시기가 다가온다. 과연 플레이어는 신족의 전사로서 이 세계의 평화를 일궈낼 수 있을지…

국산게임 REVIEWS

캡틴 캥

제작사 : 새론 소프트웨어
장르 : 액션 아케이드
용량 : 미정
발매일 : 94/12월 예정
가격 : 미정
문의처 : 새론 소프트웨어 (02-591-6048)

검은 선글라스, 검은 조끼, 검은 장갑을 즐겨 착용하는 〔캡틴 캥〕. 약간은 어리석은 면도 있지만, 항상 정의만을 위해 열심히 살아가는 메카닉 형사이다.

그는 다리를 사이보그 형태로 만들어서 다른 형사들 보다 신체적인 구조가 특출나다. 이런 그에게 아주 감당하기 힘든 사건이 발생하는데...

오프닝 데모 중 어린 시절

호주의 평원과 도시의 뒷골목을 배경으로 범인을 추격하는 〔캡틴 캥〕

화이터(FIGHTER)

제작사 : 미리내 소프트웨어
장르 : 대전 액션
용량 : 미정
발매일 : 94/10월초 예정
가격 : 미정
문의처 : 미리내 소프트웨어 (02-338-2313)

1999년, 세계는 냉전의 종식, 소련의 붕괴, 한반도의 통일 등으로 말미암아 평화 무드가 무르익고 있었다. 그러나 영웅을 잃어버린 젊은이들은 점점 나약해져 갔고 이기적인 인간들로 변모되었다.

이틈을 비집고 악을 부활시키려는 조직이 있었으니, 바로 〔지하격투계〕이다. 그들이 주축이 되어 음성적으로 성행하기 시작한 〔지하격투기대회〕는 서로의 격투기술을 이용하여 상대가 죽을 때까지 싸워야 하는 잔인한 대회이다. 이에 불만을 품은 격투가들은 격투가의 명예와 정의를 되찾기 위해 〔정통격투기대회〕를 개최한다. 그러나 이러한 움직임을 원천봉쇄하려는 지하격투계는 음모를 꾸미기 시작하는데...

지앙(jiang)

이진강(jingang)

리사(risa)

파모(famo)

소피아(sopia)

타이(tai)

샤키(SHAKII)-돌아온 늑대영웅-

제작사 : 패밀리 프로덕션
장르 : 액션 아케이드
용량 : 미정
발매일 : 94/10월말 예정
가격: 미정
문의처 : 패밀리 프로덕션 (032-766-8033)

〔샤키〕는 피와 기티와 마찬가지로 사이드 뷰 시점과 스테이지 방식을 채택하고 있다. 총 6스테이지로 구성되어 있으며, 각 스테이지마다 2곳의 에어리어가 존재한다.

샤키
미드나이트 스워드(Midnight Sword)와의 마지막 결전 때 신의 저주로 사라져버린 쉐이크 지방의 최고용사. 보통은 귀여운 강아지 모습을 하고 있지만, 화가 나면 날카롭고 거친 성격으로 돌변한다

미드나이트 스워드
샤키와의 결전 때 신의 저주를 받아 일토산 밑에 봉인된 교활한 사자. 쉐이크 지방을 시끄럽게 만든 장본인이다

유키
샤키를 졸졸 따라다니는 아리따운 여우 아가씨. 샤키의 신화가 사라지자 거인국의 통치자 오마돈을 몰아내고 쉐이크 지방을 통합한다

오마돈
온몸이 불로 이루어진 불의 마인. 거인국의 지배자인 그는 샤키의 신화가 사라진 후, 슬그머니 쉐이크 지방을 통치하려다가 유키에 의해 쫓겨나고 만다

시그널

제작사 : 패밀리 프로덕션
장르 : 액션형 슈팅
용량 : 미정
발매일 : 94/11월말 예정
가격 : 미정
문의처 : 패밀리 프로덕션 (032-766-8033)

메인 메카닉 설정 자료 대공개!!

로드거너-104벙커 (RG-104 Bunker)
로이가 타는 기갑병으로 제4생산기지에서 훔쳐 타고온 로드거너이다.
어깨를 감싸는 쇼울더 슬라이더와 부스터 노즐, 그 외에도 팔에 블레이드 아머와 다리에 라스펙의 최신 모터 AM-13F(비록 훔친 정보로 만든 거지만…)가 장착되어 있다. 화력은 어느 기종보다 강하지만, 스피드 면에서 결함이 많다.

일지매전-만파식적편-

- **문의처** : 일지매전 -만파식적편-
- **제작사**: 단비 시스템
- **장 르**: 아케이드형 액션
- **용량** : CD ROM 1장
- **발매일**: 94/11월 중순 예정
- **가격**: 미정
- **문의처**: 금성소프트웨어(02-7670-663)

고대 무술과 현대중화기가 불을 뿜는 초특급 액션

일지매전 -만파식적편-은 한국정보문화센터에서 개최한 제 1회 시나리오 공모전에서 최우수상을 받은 원작을 각색하여 현대적 감각에 맞는 2000년대 일지매전으로 새롭게 제작한 아케이드형 액션 게임이다.

텍스처 맵핑 기법을 이용한 속도감과 2.5차원의 배경 화면으로 구성되어 있으며, 총 6스테이지를 지원한다.

서기 2013년, 제국주의를 신봉하는 신제국주의 일본기구(Neo National Japan Family)가 주축이 되어 전세계의 패밀리(Family)들을 하나로 통합하였다.

NWW(New Win World)라고 불리우는 이들은 세계 제패를 목적으로 나치들이 수집하였던 성스러운 보물들을 수집하기 시작했다. 그들에게 약탈된 보물 중에는 모세의 성스러운 십계가 들어있는 성궤, 피라밋의 도량형 단위에 숨겨져 있는 지구의 비밀을 다룬 고문서, 신비의 도마뱀 무늬 수정구슬 등이 있는데 결국에는 한국에서 전해지는 만파식적마저 빼앗기고 말았다.

만파식적에는 다음 세계를 이끌어 갈 지도자를 알려주는 힘과 엄청난 기가 감추어져 있다고 전해지고 있었다. NWW는 세계 정복의 완결점을 한국으로 정하고 만파식적을 통해 그들의 제국을 전무후무한 거대 국가로 이룩하려는 야심에 불타는데...

한편, 한국에서는...

비밀 정보 조정국에서 특수임무를 맡고 있는 전세찬(일지매)은 정부로부터 그들의 핵심기지를 파괴하라는 임무를 부여받는다.

전세찬은 자신의 성공 여부가 지구 전체의 앞날을 좌우한다는 비장한 마음으로 집안 대대로 전해지는 일지매의 옷과 칼을 잡는다.

그리고 일지매의 임무를 보좌하는 2명의 요원들이 모였다. 그들의 이름은 여고수 케린 아사코와 사이보그인 이니그마 K였다. 케린 아사코는 미국 출생으로 NWW의 조직에 의해 그녀의 동생이 죽음을 당하자 동생의 복수를 위해 목숨을 걸고 싸우기를 맹세했다. 한편, 이니그마 K는 미국 태생으로 NWW의 식민지로 전락한 미국의 독립을 위해 자신의 몸을 전투기계로 개조하여 이 작전에 참가한다.

영웅심리-토파즈편-

- **제작사** : 디지틀 드림
- **장 르** : 액션 어드벤쳐
- **용량** : 미정
- **발매일** : 12월초 예정
- **가격** : 미정
- **문의처** : 진산정보통신(02-523-2204)

프로이드의 자아보상심리와 교과서적인 살신성인 정신의 충돌

게임 속에 존재하는 주인공은 스토리상의 수많은 갈등을 하는데, 작게는 자신에 이익과 크게는 자신을 박대하던 수많은 사람들의 평화를 갈구하는 갈림길에서 선택의 기로에 서게 된다.

이 게임은 수많은 갈등을 프로이드의 자아보상심리와 교과서적인 살신성인의 정신의 바탕 위에서 구현하였다. 문제를 합리적으로 풀어가며 정상적인 게임 클리어를 통해 영웅의 참다운 면모를 발견하는 한편, 참된 인간의 자세를 교육받을 수 있다는 내용이다. 교과서적인 교육 방법을 탈피해 직접적인 사고와 경험으로 영웅의 본질을 느낄 수 있도록 코믹하게 묘사했다.

특히, 게임 도중에 현직 대통령이 등장해서 주인공을 도와주는 새로운 시도가 돋보이는 작품이다.

두근두근 프롤로그

나는 X세대를 자처하는 김시몬. 취미는 영화 감상, 컴퓨터 게임, 뉴에이지 음악감상. 미래의 영화 배우이기도 하죠. 저의 할아버지는 탐험가이셨는데 어느날 실종되셨어요.

괴롭기도 했지만 저는 생활을 위해 영화 촬영소에서 엑스트라를 하며 근근히 살아가고 있었습니다.

주인공 김시몬의 모습

근데, 운이 나빴는지 일이 잘 안풀리기 시작하더니 급기야 괴한들에게 쫓기는 신세가 되고 말았어요...

변화형 이벤트 시스템

스토리 전개에 따라 플레이어가 이동하는 곳곳에 사건 이벤트와 미니게임들이 숨겨져 있다. 특히, 주된 스토리와 상관없는 200개의 스테이지에 엄청난 캐릭터들이 살아 움직이고 있어 플레이어를 당황하게 한다.

숨겨진 미니게임

쉴새없이 전개되는 게임 스토리

캐릭터 일부

위험할 때는 YS를 불러주세요

위기에 빠진 주인공이 마지막으로 사용할 수 있는 03멤버쉽 카드가 있다.

YS는 부르면 곧바로 날아오지만, 주인공의 자립심을 기르기 위해, 언제나 도와주지는 않는다.

위험에 빠진 주인공을 구해줄 YS

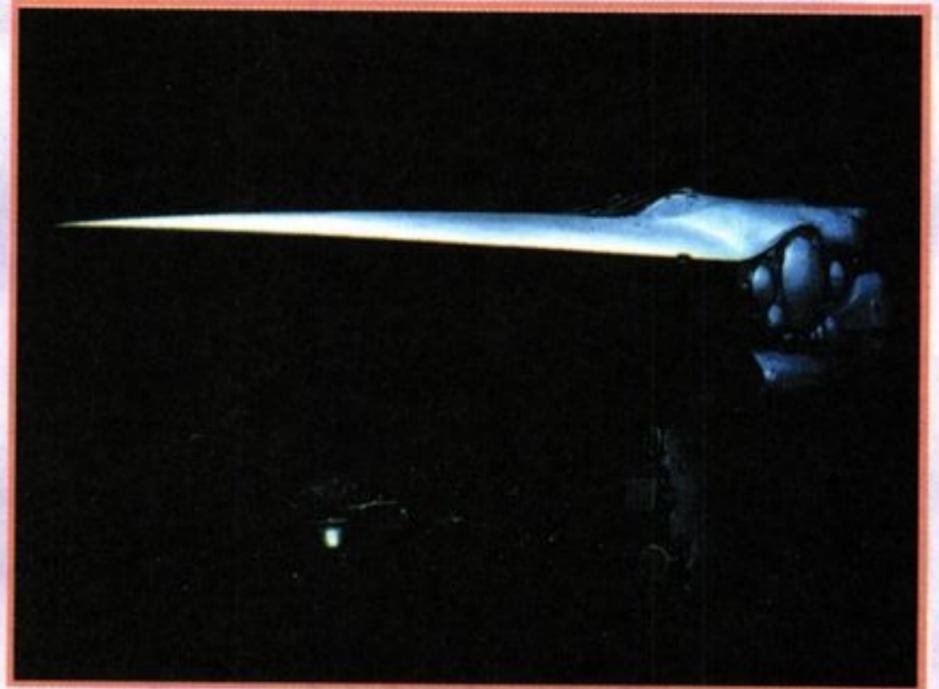
은하영웅전설3 스페셜

- **제작사** : 보텍/KCT
- **장 르** :전략 시뮬레이션
- **발매일** : 12월중순예정
- **용 량** : 미정
- **가 격** : 39,000원
- **문의처** : KTC (02-562-6188)

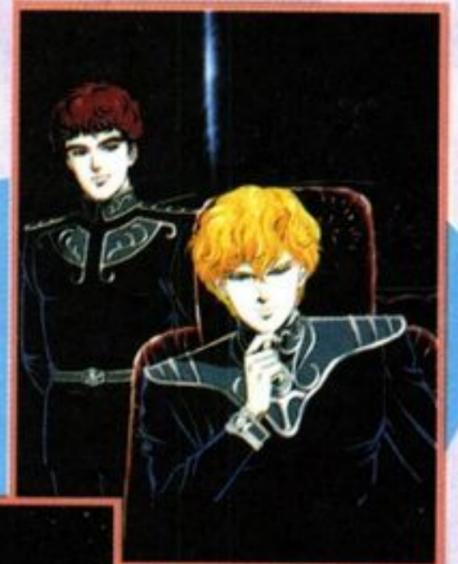
결국, 은하영웅전설은 한글화를 선언했다!
우리나라에서 발매될 은하영웅전설3 스페셜(이하 은영전이라 칭함)은 게임 시스템을 대폭 변경하였으며 사고 루틴의 강화를 통해 보다 완벽한 시뮬레이션 게임으로 재편되었다.

다나카 요시키의 원작 소설 〔은영전〕이 발간된 지 벌써 10년이 지났다.

그러나 장고한 세월을 지난 지금에도 은영전의 인기는 식을 줄을 모르고 컴퓨터 게임, 비디오 애니메이션, 영화 등에서 활약하고 있다. 한편, 최근에는 일본 각지에서 이벤트가 개최되고 팬클럽이 구성되고 있는 실정이다.

컴퓨터용 게임으로는 89년 은영전 제 1탄, 90년 은영전 제 2탄, 91년 〔DXkit〕가 발표되었다. 그리고 93년에는 대폭적인 시스템 변경이 단행된 은영전 제 3탄이 발매되어 호평을 받았다. 기종도 PC 9801 외에 MSX, FM TOWNS, X68000 등 다양하게 이식되었다. 그후 1년이 흐른 지금, 은영전3 스페셜은 한글판으로까지 그 세력을 뻗친 것이다.

대략적인 스토리 흐름

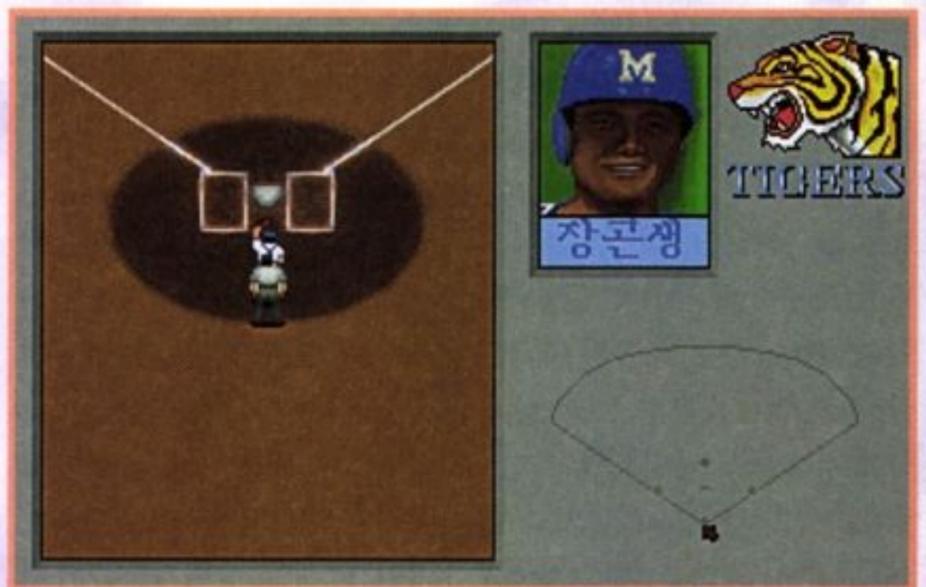
〔은하영웅전설3 스페셜〕은 은하제국군과 자유행성동맹군의 전투를 다룬 이른바 미래판 삼국지라고 할 수 있다.

미래의 우주는 은하제국 골덴바움 왕조의 지배를 받고 있다. 그 전제정치에 반대하는 자유행성동맹이 결성되면서 우주는 삽시간에 전쟁의 소용돌이에 빠져들고 만다...

중화프로야구2 -한글판-

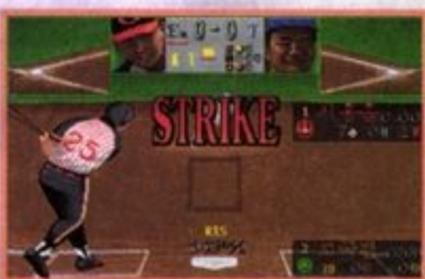
- **제작사** : 소프트월드/지관(유)
- **장 르** : 스포츠
- **발매일** : 11월 중순 예정
- **용 량** : 미정
- **가 격** : 미정
- **문의처** : 지관(유)(02-797-5307)

중화프로야구1의 속편인 중화프로야구2는 대만 프로야구 구단을 모델로 하여 제작된 게임으로 1편에 비해 선수 기능과 조작 능력이 보강되었다. 경기 종류에는 친선경기, 본 경기, 우승전, 세계대회로 나뉘어져 있다. 친선경기, 본경기, 우승전은 모두 대만의 실제 프로야구 팀간의 경기로써 승자를 가린다. 본경기에서는 전후기로 나눠 각 팀마다 45번의 경기가 진행되며 각 리그마다 우승팀을 가린다.

일년의 경기가 끝나면 전기리그와 후기리그의 우승팀이 7전 4선승제의 최후 결전을 벌인다. 친선경기는 원하는 2팀을 선택하여 경기를 벌이며, 경기 결과는 본 경기에 영향을 미치지 않는다.

친선경기에서는 컴퓨터 대전과 2인 플레이도 가능하다. 세계대회에는 한국, 일본, 미국의 프로구단이 출전하는데 경기에서 승리해야만 다른 국가의 선수들과 경기를 벌일 수 있다.

플레이어는 선수의 신분뿐만이 아니라 구단주로서 또는 감독으로서의 역할을 맡아 구단을 운영하며 선수를 지도할 수 있다.

본경기의 가장 큰 특색은 현장감 넘치는 경기내용의 방송에 있다. 사실감 넘치는 선수의 소개와 경기내용은 게임의 흥미를 더해준다

일반 타격, 번트 동작, 장타, 도루, 주루 등 타자와 관련된 모든 동작들을 플레이어 스스로 결정할 수 있다

투수의 능력을 대폭 강화하여 직구, 슬라이더, 스크루볼 등 총 7종의 구질을 선택하여 투구할 수 있으며 투구의 방향도 직접적으로 조정할 수 있다

수비시에는 플레이어 스스로 타구의 방향을 파악, 슬라이딩 등의 동작을 통해 타구를 막아낸다

大航海時代II

- **제작사** : 코에이/범아정보시스템
- **장 르** : 시뮬레이션
- **용 량** : 미정
- **발매일** : 11월 중순 예정
- **가 격** : 미정
- **문의처** : 범아정보시스템(02-401-2531)

부와 명예를 찾아 대해원을 누빈다!!

대항해시대II는 16세기초 유럽에 있었던 '해양모험'을 주제로 한 게임이다. 플레이어는 서로 다른 이유와 목적을 갖고 있는 6명의 등장인물 중에서 1명을 선택하여 모험을 펼쳐 나간다. 상인으로서 각 항구의 특산품 교역 등으로 얻은 이익을 가지고 동맹항을 늘려가든지, 모험가가 되어 보물이나 희귀한 동물을 찾아가든지 간에 그 방면에서 캐릭터의 명성을 높여 가는 것이 게임의 법칙이다.

캐릭터의 성격이 성패의 변수로 작용한다. 어느 정도 명성이 높아지면 국왕으로부터 칙명을 받게 되며 이를 달성했을 때는 작위를 받는다.

나라에 해를 끼치면 반대로 작위를 박탈당하기도 하는데, 작위가 계속 올라가 국가 최고작위를 획득하는 것과 각 캐릭터 별로 설정하고 있는 목표를 완성완성하는 것이 이 게임의 목표이다.

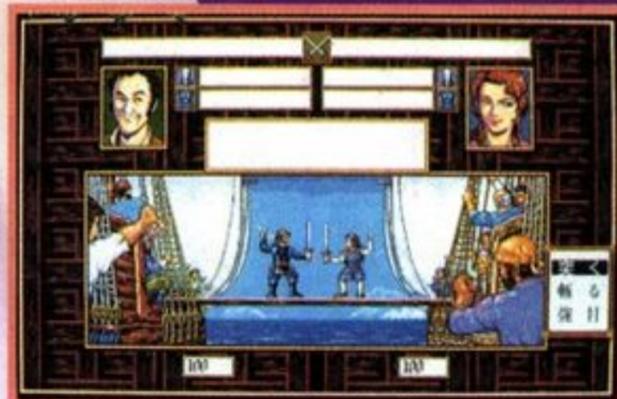
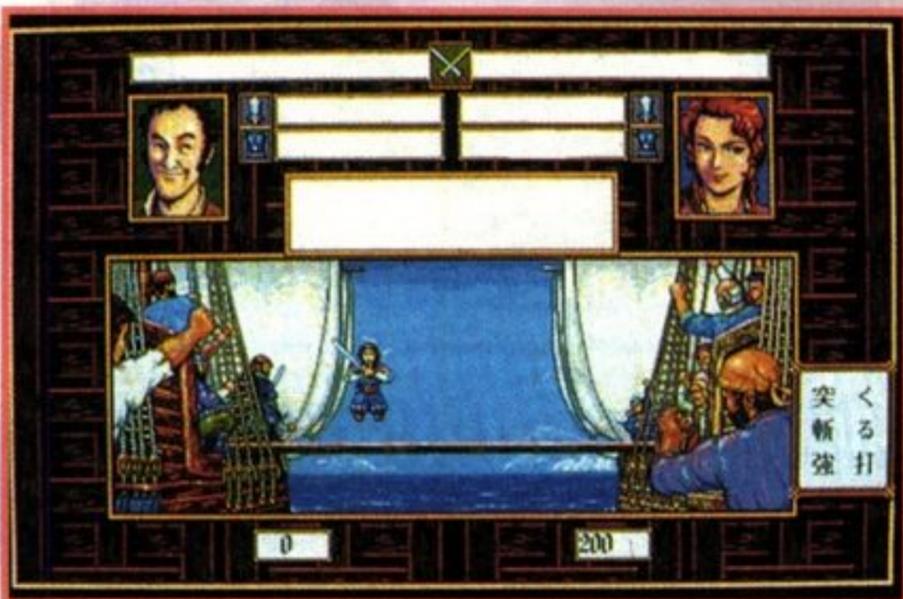
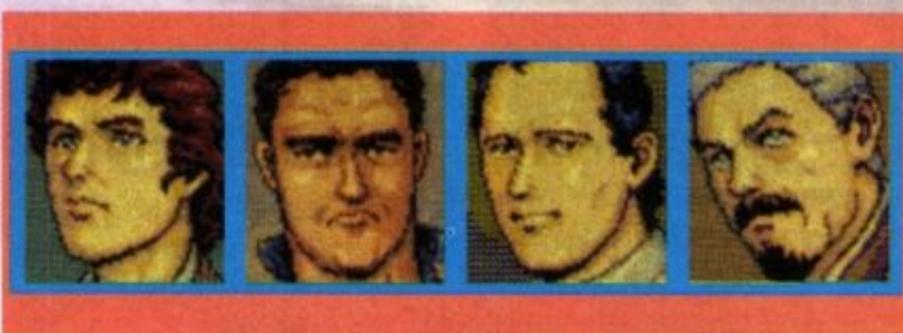
대항해시대II의 시스템 분석

게임에는 모험가, 여해적, 이슬람 상인 등 각각의 스토리를 지닌 6명의 주인공이 등장한다. 이들의 관계는 게임 중에 얽혀 있어 재미를 더한다.

이벤트 제너레이팅 시스템(event generating system) 방식을 채용했기 때문에 게임 내의 이벤트가 상황에 따라 자동적으로 작성되어 플레이할 때마다 다른 스토리를 즐길 수 있다.

4,050컷의 화면에 지도를 사용하여 전세계를 치밀하게 재현하고 있다.

즉, 130개의 항구, 특산품 등의 항구 데이터, 배경 처리가 훌륭한 그래픽, 배경 음악 등으로 게임에 임했을 때의 현장감을 높여준다.

적 함대와의 전투는 최대 40척의 대규모 HEX전으로 실행된다. 포격에 의한 원거리 공격, 범선 특유의 조타법, 적 함대 제독과의 1:1 칼싸움 등 긴박한 해전이 전개된다.

탄생(Debut)

- **제작사** : 이미지 웍스/소프트맥스
- **장 르** : 육성 시뮬레이션
- **용 량** : 미정
- **발매일** : 94/12/24 예정
- **가 격** : 미정
- **문의처** : 소프트맥스(02-598-2554)

육성 시뮬레이션이란?

육성 시뮬레이션이란 사람의 실제 육성(肉聲)이 나오는 게임이 아니라 어떠한 대상을 육성(育成)시켜 자기 나름대로 키우는 형태의 게임이다. 넓은 범위에서 보면 〔심시티〕나 〔심어스〕 등도 도시를 육성하고, 지구를 키워가는 일종의 육성 시뮬레이션이라고 할 수 있다.

그러나 여기서 말하는 좁은 범위에서 본 육성 시뮬레이션은 일본 가이낙스의 〔프린세스 메이커〕에서 시작된 미소녀 육성 시뮬레이션을 뜻하며 일반적으로 대부분의 시뮬레이션은 육성성을 가지고 있지만 특별히 육성이라는 말이 앞에 붙으면 이런 의미로 통용되고 있다.(적어도 우리나라에서는)

앞에서도 언급한 바 있지만 이 장르의 게임은 〔프린세스 메이커〕 시리즈가 시초이자 대표적인 게임인데 이미 2편까지 한글화되어 국내에도 소개되어 큰 호응을 얻은 바 있다. 그외 대표적인 육성 시뮬레이션으로는 이미지 웍스의 〔졸업〕, 〔탄생〕 시리즈와 코나미의 〔두근두근 메모리얼〕 등이 있다.

이미지 웍스(image works)의 탄생(Debut)

이미지 웍스사는 일본의 PC용 게임 개발 업체로 롱소드, 헤드룸 그리고,마커스 등의 독립 개발 부서를 거느린 업체이다. 이중 〔탄생〕은 〔졸업〕과 더불어 헤드룸에서 개발된 육성 시뮬레이션이다. 게임의 내용은 연예계의 매니저가 되어 프로덕션을 운영하며 3명의 소녀들을 인기 스타로 키워나가는 것이다.

여러가지 훈련과 인기 관리 이벤트로 점차 대중들의 인지도를 높여야 하며 가수나 탤런트 또는 뮤지컬 등의 여러가지 활동을 통해 캐릭터들이 가지고 있는 가능성을 발견하여 키워나가는 것이 게임의 목적이다.

첫해에는 신인상, 다음해에는 연예 대상을 목표로 음반 레코딩, 사진집 발간, 영화 촬영, 콘서트 등을 다른 라이벌 스타들과 경쟁해 나가야 하며 플레이어(매니저)와 캐릭터들간의 커뮤니케이션도 중요한 역할을 한다.

지나치게 빡빡한 스케줄과 무리한 활동은 캐릭터의 반발을 낳고 여러가지 스캔들 등에 휘말리기도 한다. 3명의 캐릭터는 각기 나름대로의 특성과 개성을 가지고 있으므로 각각에 맞는 트레이닝과 활동이 필요하며 전문 분야를 택해서 가지고 있는 잠재력을 이끌어 내야 한다. 2년이 흘러 연예 대상 시상식 후에는 그 동안의 활동에 따라 여러가지 진로를 택하게 되는데 뉴스앵커나 가수 등의 연예활동에 몰두할 수도 있고 결혼하여 은퇴하는 일도 발생한다. 어떤 결과가 될지는 플레이어의 2년 동안의 플레이에 달려있다고 말할수 있겠다.

12월말 발매 예정인 탄생의 컨버전 작업은 현재 텍스트 번역과 그래픽 수정이 이루어지고 있으며 우리나라 실정에 맞게 게임을 재디자인하고 있다.

IBM PC

기대신작

스카이 & 리카

- 제작사 : 소프트맥스
- 장 르 : 슈팅
- 용 량 : 미정
- 발매일 : 94/12월말 예정
- 가 격 : 미정
- 문의처 : 소프트맥스(02-598-2554)

게임 스카이 & 리카는 2인 동시 플레이를 지원하는 신세대형 슈팅 게임이다. 리크니스와 같이 하드웨어 스크롤을 이용한 부드럽고 빠른 스크롤을 지원한다. 또한 키보드와 조이스틱을 동시에 지원한다.

게임의 스토리는 스카이와 리카라는 소년 소녀가 스카이 Jr., 리를 리카라는 전투기를 타고 초자아 바이오 컴퓨터 다크 프리스트의 야망에 맞서 싸우는 내용이다.

총 9스테이지로 이루어져 있으며 독특한 디자인의 캐릭터들이 다수 등장한다. 이 게임의 주제는 대자연이며 자연의 아름다움과 따뜻함을 담으려 노력했다는 프로그래머의 설명이 인상적이다.

퍼즐 리더(YS는 잘맞춰)

- 제작사 : 열림기획
- 장 르 : 퍼즐 & 액션
- 용 량 : 2HD 2장
- 발매일 : 94년 12월말 예정
- 가 격 : 미정
- 문의처 : 열림기획(02-704-2292)

[YS는 잘맞춰]라는 부제가 붙은 이 게임은 한국을 비롯한 미국, 일본, 중국, 러시아, 영국, 프랑스, 이라크 등 8개국 정상 중에서 한명을 선택하여 나머지 7개국을 순방하면서 그 나라의 사회·문화·풍물에 관련된 문제를 풀고, 최종적으로 상대국 대표와 친선 무술대회를 갖는 형식의 퍼즐겸 액션 게임이다.

한국의 YS를 비롯하여 클린턴, 하타, 등소평, 대처, 미테랑, 후세인 등의 실제 인물이 등장하는 이 게임은 단순한 문답식을 지양하고 그래픽이 첨가된 퍼즐을 위주로 구성되어 있으며, 최종적인 격투 게임의 삽입으로 퍼즐 게임의 식상함을 보충했다.

퍼즐은 그림조각 맞추기, 틀린그림찾기, 문답식퀴즈, 십자말풀이, 뒤집힌말 바로하기, 집부수기, 숨은그림찾기 등으로 구성되어 있다.

델타 V
DELTA V

★ 문의처 : SKC소프트랜드(080-023-6161)

기종	IBM PC	제작사	베세스다소프트웍스	용량	3.5인치 6장	장르	시뮬레이션
가격	35,000원	발매원	SKC소프트랜드	발매일	94/ 11월말	난이도	중

■ 사용 환경 : IBM PC 386 이상 호환기종
■ 필요 메모리 : 4MB(2MB EMS 필수)
■ 그래픽 카드 : VGA
■ 사운드 카드 : 사운드 블라스터 호환기종
■ 입력 도구 : 키보드, 조이스틱 지원

게임이 아니다 … 이것은 실제 상황이다!!

서기 2306년, 현재의 세계에서는 정보가 곧 돈이며 돈은 언제나 그랬듯이 힘을 의미한다. 플레이어는 블랙 선이라는 기업을 위해 일하는 네트 런너이다. 플레이어를 고용한 기업은 세계에서도 다섯 손가락 안에 드는 거대 기업이지만 그들의 위치를 지키기 위해서는 막대한 양의 정보가 필요하다. 만일 그들에게 없는 정보가 있다면 그 정보를 가진 곳으로부터 몰래 훔쳐서라도 가져와야만 한다.

비밀 공작의 핵심은 바로 네트 런너들이다. 이들은 인공적으로 향상된 감각을 가지고 모든 수단과 방법을 동원, 적 기업의 정보 방어망을 뚫고 사이버 스페이스로 침투한다. 일단 기업의 정보망에 침투한 후에는 고용주가 좋아할 만한 정보들을 모두 빼내야 한다. 이러한 일 외에도 블랙 선의 정보망으로 침투해 오는 다른 네트 런너들을 막는 일도 하게 된다. 공격 및 방어 임무들을 수행하기 위해서는 고성능의 무기가 필요하다. 바로 델타 V라고 이름 붙혀진 트레이스가 플레이어가 사용하게 될 무기이다.

트레이스는 사이버 스페이스의 가상 세계에 맞도록 만들어진 소프트웨어 무기이다. 이것을 사용하여 플레어는 네트를 여행하면서 ICE(INTRUSION COUNTERMEASURES ELECTRONICS: 침입 대응 전자기기)를 파괴하기도 하고 적의 전자 신경망을 혼란에 빠뜨리기도 한다.

네트로 들어가는 런너

블랙 선은 플레이어에게 여러가지 임무를 맡기게 될 것이며 임무들을 성공적으로 수행하느냐 못하느냐는 플레이어가 트레이스를 얼마나 잘 조정할 수 있는가에 달려있다.

사이버 스페이스로의 돌입

조작키 설명

비행에 필요한 키조작 설명

키	기능
P	일시 정지
V	ARTEMIS ON/OFF
ALT S	SET UP MENU
T	다른 목표물 지정
ESC	임무 종료

트레이스 장비 조종키

키	기능
[	무기 선택: 무기 격납고 A
]	무기 선택: 무기 격납고 B
A	방어막 생성기 ON/OFF
E	에너지 생성기 ON/OFF
D	D REZ 방어막
TAB	에프터 버너

비행 환경 조정

키	기능
F1	시야 변경
F2	조종실 ON/OFF
F3	하늘 배경 ON/OFF
F4	폴리곤 타입 설정

기 타

키	기능
ALT X	도스로 나가기
J	조이스틱 조절(MAIN MENU에서만 가능)

아테미스(ARTEMIS)

(AUTOMATED RANGING & TARGETING ELECTRONICS MULTIPLE INTERFACE SENSORS) 아테미스(ARTEMIS)는 모든 네트 런너가 보유하고 있는 인공지능 음성경보장치로써 네트 런너에게 목표물까지의 거리, 목표물 지정, 트레이스의 외부구조 상태, 과열 상태 및 적 근접도에 대한 정보를 제공한다. 문제가 발생할 경우, 즉시 경보를 발생시켜 네트 런너로 하여금 그에 대한 적절한 조치를 취할 수 있게 해주는 시스템이다.

게임을 하기 전에 알아야 할 사항들

보상

블랙 선은 당신이 맡게 되는 임무의 난이도 및 임무 완수에 소요된 시간에 따라 보수를 지급한다. 그밖에도 적의 소유물들(포탑, ICE, CYPH LOCK, 등)도 보상의 가치가 있다. 만일 네트 런너가 자기 임의대로 임무를 포기할 경우,(ESC를 사용하여) 10,000 크레디트의 벌금을 물게 된다. 또한 적 목표물 파괴 임무시 매우 뛰어난 명중율을 보이는 네트 런너에게 보너스를 지급하기도 한다. 처음 25발까지의 명중율이 90% 이상일 경우 임무를 무사히 마치고 귀환한 네트 런너에게 특별 보너스가 지급된다.

임무를 마친 후 평가를 한다

네트(NET)에 대해서

네트는 트레이스의 사이버 스페이스 내 이동 속도를 관장한다. 네트 래티스의 바닥에서 거리가 멀어질수록 트레이스의 속도는 떨어지게 된다. 네트의 바닥에 가까울수록 더욱 많은 에너지를 흡수할 수 있고 이는 곧 속도를 의미한다.

또한 네트 래티스에서 많이 벗어날수록 속도가 떨어짐은 물론 과열을 초래하기도 한다. 래티스에서 벗어난 상태로 10초 이상 비행하게 되면 기체에 손상이 온다. 10초 이후부터는 매초마다 장갑에 1점씩의 손상을 입게 된다.

임무를 성공적으로 완수하기 위해서는 네트 래티스로부터 벗어남으로 인한 과열 현상도 주의해야 하지만 너무 오랜 동안 래티스의 바닥에 근접해서 비행하는 것 또한 피해야 한다. 바닥에 가까울수록 속도는 빨라지지만 그만큼 열도 많이 받게 되기 때문이다. 속도와 열, 이 두가지를 잘 조절하는 것이 네트 런너로서의 성공을 좌우한다.

래티스의 바닥만을 고집하지 않도록!!!

방어 체계

기본 장갑

ARMOR TYPE1	250AU
ARMOR TYPE2	500AU
ARMOR TYPE3	1,000AU

무기 체계

무기종류	에너지소모량	파괴력	발사율	속도
PROTON TORPEDOES	250ENERGY UNITS	200ARMOR UNIT	단발	100,000KPS
LASERS	10ENERGY UNITS	10~20ARMOR UNIT	초당 4펄스	100,000KPS
PARTICAL CANNONS	15ENERGY UNITS	15~30ARMOR UNIT	초당 3펄스	80,000KPS
GAMMA BEAMS	25ENERGY UNITS	25~50ARMOR UNIT	초당 3.5펄스	90,000KPS
PROTON CANNONS	30ENERGY UNITS	30~60ARMOR UNIT	초당 3펄스	70,000KPS
MESON BLASTER	50ENERGY UNITS	50~100ARMOR UNIT	초당 2펄스	50,000KPS
TACHYON CANNONS	75ENERGY UNITS	75~150ARMOR UNIT	초당 2.5펄스	80,000KPS
NEUTRON CANNONS	100ENERGY UNITS	100~200ARMOR UNIT	초당 1.5펄스	60,000KPS
GRAVITON CANNONS	〉125ENERGY UNITS	〉125~250ARMOR UNIT	초당 약 1펄스	약 70,000KPS

추가 방어 체계

ARMORGEN(방어막 생성기)

에너지 소모량	1EU
방어력	에너지 1유니트를 1AU로 바꿈
동작 속도	초당 1유니트

D REZ SHIELD(방해물 통과 장치)

에너지 소모량	작동할 때마다 500EU
작동 시간	5초

트레이스 추진 및 에너지 체계

FUSION CORE TYPE 1	에너지량 5,000EU
FUSION CORE TYPE 2	에너지량 10,000EU
FUSION CORE TYPE 3	에너지량 25,000EU
THERMACORE	FUSION CORE의 에너지량을 두배로 증가시킨다
RAMSCOOP	네트 래티스와의 접촉 시간을 초당 10EU로 증가시킨다
AFTERBURNERS	초당 50EU를 사용하며 트레이스를 잠시 동안 최고 속도까지 가속시킨다
THERMAL COOLANT	기체 가열 속도를 50% 낮춘다
ENERGEN	초당 1AU를 1EU로 바꾼다

임무를 시작할 때마다 트레이스를 재구성할 수 있다

아이스(ICE)에 대해서

글로벌 네트(GLOBAL NET)에는 두가지 종류의 아이스(ICE)가 있다. 아이스 드론(ICE DRONE)과 아이스 가디언(ICE GUARDIAN)이 그들이다.

아이스 드론들은 인공지능에 의해 작동되는 자동 방어 시스템으로, 주로 래티스 주위에 배치되어 있으며 각기 다른 화력과 방어력을 가진 무기들이 존재한다.

아이스 가디언들은 트레이스와 유사한 무기체계로써 정보망을 순찰하며 침입자를 색출하기도 하고 적 기업의 정보망에 침투하기도 한다.

이들은 주로 각 기업의 단일 인공지능에 의해 조종되지만 필요에 따라 인간이 조종할 수도 있다. 이들은 주로 자동 방어 시스템을 통과한 적의 위협에 긴급 대응하는 임무에 사용되기 때문에 강력한 방어막 및 무기 체계를 가지고 있다.

적 아이스 드론에 대한 정보

유능한 네트 런너가 되기 위해서는...

새로운 임무가 주어지면 그에 대한 브리핑을 주의 깊게 보아야 한다. 그 임무에서 꼭 해야하는 일이 무엇인지, 또 어떤 종류의 적들이 예상되는지 등을 잘 알고 있어야 성공적으로 임무를 마칠 수 있다.

기업의 정보 사이버 스페이스를 누비며 다니는 네트 런너에게 트레이스는 가장 소중한 도구이므로 트레이스를 어떻게 잘 보존하면서 적들의 방해를 피하느냐가 성공적인 임무 완수의 열쇠이다.

트레이스는 물리적인 비행체는 아니지만 마치 실제 세계에서와 마찬가지로 손상을 입는다. 아무런 피해없이 임무를 마친다는 것은 거의 불가능에 가까울 정도로 적의 방해가 심하므로 네트 런너는 트레이스의 방어막에 항상 주의를 기울여야 한다.

방어막을 소모시키는 요인에는 여러가지가 있는데 적 ICE 또는, 네트 런너의 공격, 장애물과의 충돌, 기체 과열 등이 있다. 적의 공격이나 장애물과의 충돌은 네트 런너의 비행 기술에 전적으로 좌우되지만 기체의 과열 현상에 대해서는 좀 연구해 볼 필요가 있다. 앞에서도 언급을 했지만 일단 네트 래티스 밖으로 벗어나면 급격히 과열되므로 네트 래티스 밖으로 나가지 않도록 주의하고, 속도를 높이기 위해서 네트 래티스 바닥에 너무 붙게 되어도 열을 받게 되므로 조심해야 한다.

네트 래티스에 설치된 여러가지 장애물들 또한 네트 런너를 괴롭히는 요인이다.

게임이 점차 진행될수록 장애물 때문에 방어막에 많은 손실을 입게 되는데, 이들 장애물들에 대해서는 비행 기술이 뛰어나다면 그대로 통과해도 좋겠지만 피해를 최소화하려면 장애물들 위로 높이 떠서 비행하는 것이 효과적이다. 물론 그만큼 속도가 느려지기는 하지만 장애물과의 충돌로 인한 손실을 생각하면 약간은 비겁한(?) 방법이라도 동원해야 한다.

네트 래티스 안에는 방해요소들만이 있는 것은 아니다. 임무를 수행하다 보면 가끔 영어 알파벳이 보이는데, 그것을 먹으면 각각에 해당하는 보너스를 얻게 된다. A는 장갑(ARMOR)의 약자로 방

어막 수치를 높여주고 E는 에너곤(ENERGON)의 약자로 에너지를 높여준다. D는 데이터(DATA)의 약자로 적 네트 래티스 안에서 D자를 많이 먹을수록 적 기업의 정보를 많이 얻게 되므로 그만큼 보너스 상금을 받을 수 있게 된다. 래티스를 따라 방해물들과 적 아이스들에 대응하면서 이것들을 먹기란 상당히 어려운 일이다.

무기를 사용할 때마다 에너지가 소모되므로 무기를 너무 남용하게 되면 최종 목표물에 도착했을 때 임무를 완수하지 못하는 사태가 발생할 수도 있다.

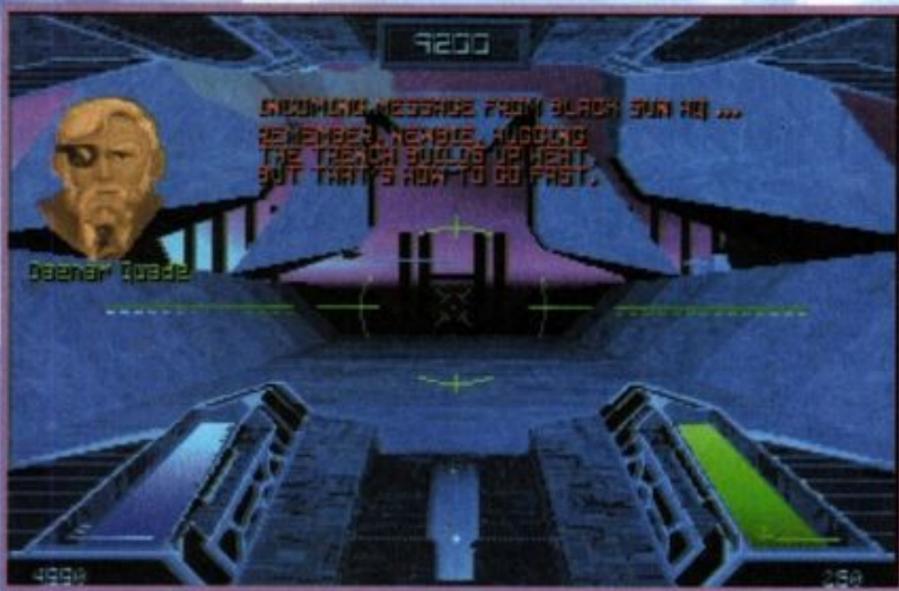
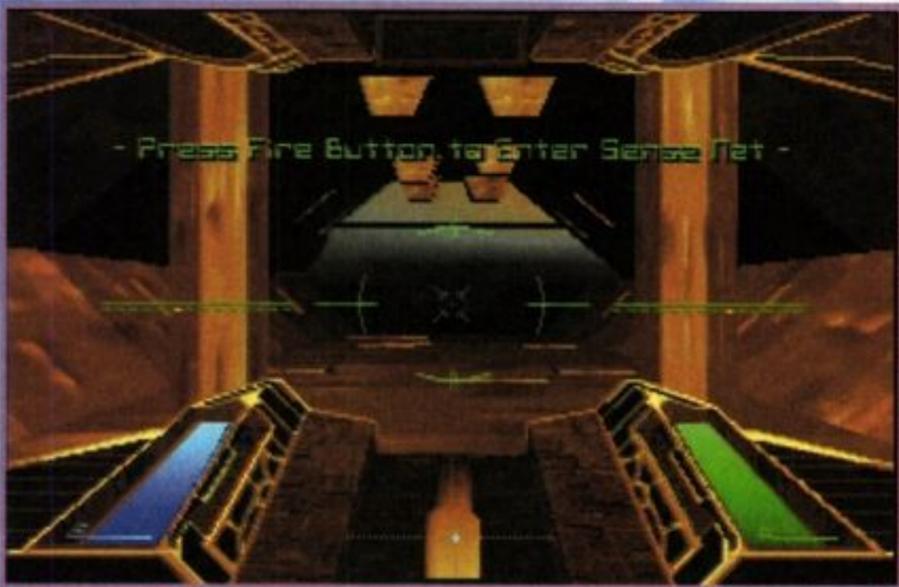
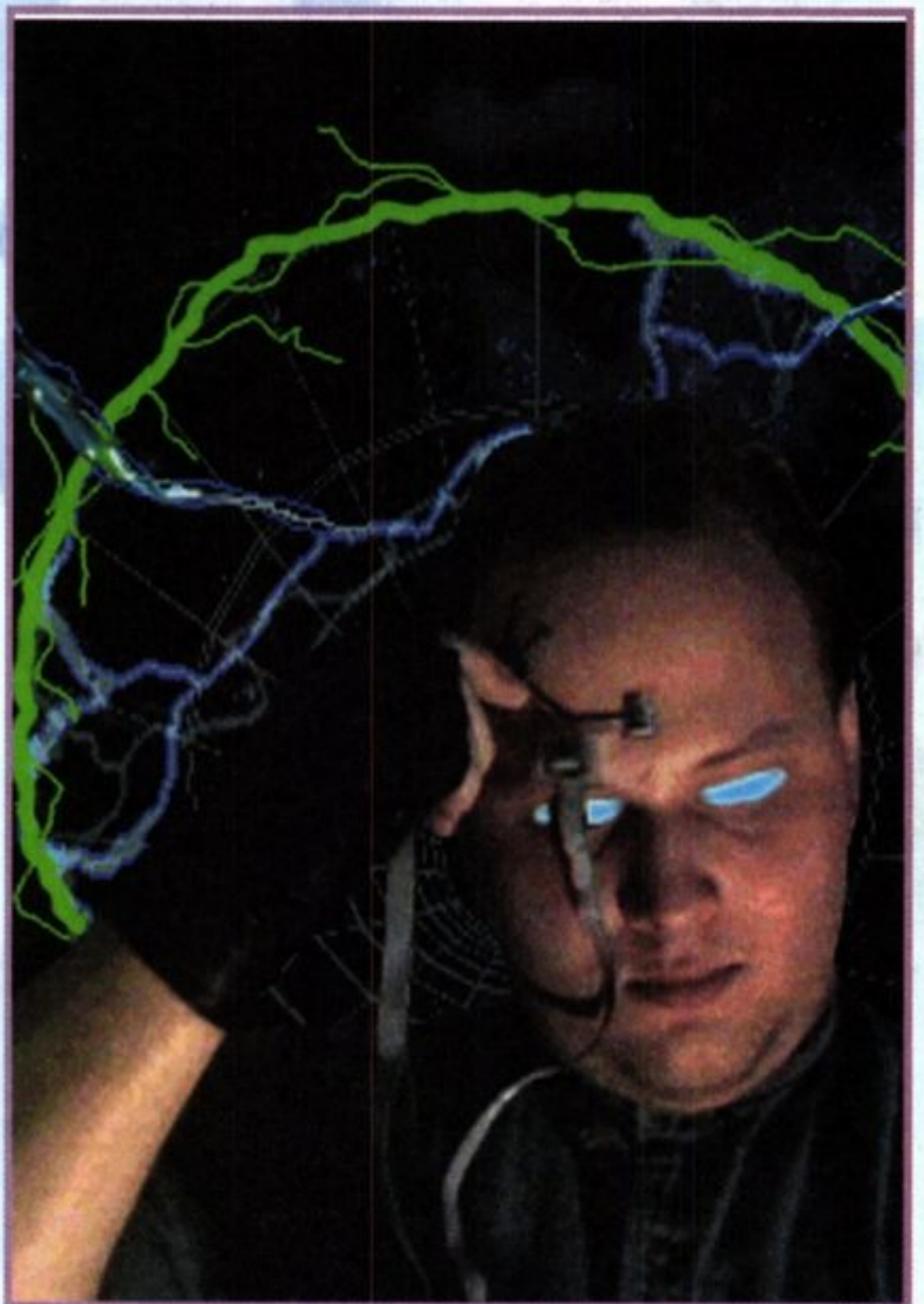
강력한 무기일수록 에너지 소모량도 많아지게 되는데 강력한 가디언 입 아이스들과의 대결, 또는 최종 목표물의 파괴에는 유도 장치가 달린 프로톤 토페도(PROTON TORPEDO: 양성자 어뢰)가 상당히 효율적이다.

때로는 다른 네트 런너와 같이 호흡을 맞추기도 한다

프로톤 토페도로 아이스 드론을 파괴하라!

분석을 마치며

화려한 그래픽과 음향 효과를 통해 플레이어로 하여금 하나의 가상 사이버 스페이스를 경험할 수 있게 하는 이 게임은 실제 경험을 재현시키는 다른 비행 시뮬레이션들과는 다른 맛을 느낄 수 있다. 난이도 또한 결코 쉽다고 할 수 없는, 플레이어로 하여금 항상 긴장할 수 있도록 빠른 템포로 진행되기 때문에 필자는 조이스틱을 새로 바꾸어야만 했다.

조이스틱이 부러져 버렸다... 하지만 앞으로도 오랜동안 필자의 하드 디스크에 DELTAV 디렉토리가 남아있을 것같은 느낌...

퀘이드로부터의 메시지

네트로 들어가자!!!

IBM-PC 집중공략

천하무적

天下無敵

★ 문의처 : 소프트라이(02-515-1053)

기종	IBM PC	제작사	소프트라이	용량	2HD 4장	장르	대전액션
가격	35,000원	발매원	수레	발매일	94/ 10/15	난이도	중

- **사용 환경** : IBM PC 386 이상 기종/ 2MB 램
- **필요 메모리** : 600KB 이상/ EMS 1메가 이상
- **그래픽 카드** : VGA
- **사운드 카드** : 사운드 블라스터 호환 카드
- **입력 도구** : 키보드 지원

천하에 나를 당할 자 누구냐!!!

천하무적 이야기

지구 온난화 현상으로 인한 환경 파괴 및 무역 전쟁에 기인한 국가간의 이기주의 팽배는 지구인들의 의식 속에 유토피아를 꿈꾸게 하였고, 이를 실현하기 위한 소리없는 움직임을 시작되었다.

서로를 의지하며 살아가는 동안 지구는 이념과 종교, 국경과 인종 그리고 언어의 장벽을 넘어 초인류적인 하나의 거대한 국가로 통합된다.

이름하여 거국 〔THE GREAT NATION〕. 그러나 평화를 만끽하며 살아가는 거국에도 서서히 악의 그늘이 드리우기 시작했다. 악의 씨앗이 곳곳에서 방대한 조직과 힘을 갖추게 되었고, 마약과 폭력이 난무하며 힘이 곧 법이 되고마는 원시적인 사회로 변하고 만 것이다.

이에 따라 거국의 일등상(지금의 대통령)은 암흑 세력을 분쇄할 경찰성의 설립을 명하고 일등상의 주관하에 누구나 인정할 만한 용기와 힘, 덕목을 겸비한 경찰성의 대장을 뽑게 된다. 그리하여 세계 방방곡곡에서 화이터들이 모여든다. 초대 경찰성의 성주를 꿈꾸며...

인물선택 화면

▷▷▷▷진표(한국)◁◁◁◁

필살기	태극권, 광소비파, 비급연추

어릴 적부터 할아버지로부터 가문의 비법인 태극무를 전수받아 강인한 정신과 체력을 겸비한 진표는 혼란한 세상을 바꿔보겠다는 마음 뿐인데...

▷▷▷뭉크(노르웨이)◁◁◁

필살기	바시룰라, 미오스라

뭉크는 노르웨이의 조그만 섬에서 바이킹의 후계자로 태어났다. 건장한 체구와 강한 정신력을 타고난 그는 어려서부터 아버지와 주변 사람들의 기대를 한몸에 받고 자랐다. 그러나 뭉크의 청년 시절, 바다로 나간 아버지는 영원히 돌아오지 않았다. 뭉크는 아버지의 말을 기억했다. "바이킹의 기상을 펼쳐라!"

▷▷▷▷백포(중국)◁◁◁◁

필살기	파천 도강, 경사기도권

중국의 민주화 바람이 거세게 몰아칠 무렵, 중국 최고의 권위자이자 국민들의 우상인 백운천의 아들로 태어난 백포. 공산 정권 자체가 위기에 몰리게 되자 아버지 백운천은 정부를 폐쇄하고 한적한 어촌으로 들어가 은둔 생활을 한다.

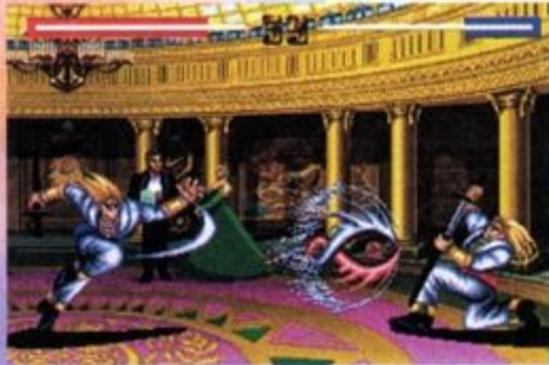
▷▷▷▷모리슨(미국)◁◁◁◁

필살기	조지 프랜, 퀸 스트라이크

모리슨은 미국 마피아 조직 보스의 외동딸이다. 그의 아버지는 딸을 후계자로 만들기 위해 강하게 키우려 했다. 그녀 또한, 아버지의 뜻에 어긋나지 않게 행동했으나 나이가 들수록 여자 본연의 모습으로 되돌아가고 싶은 욕망이 커져만 갔다. 그러던 중 좋아하던 남자가 그녀의 곁을 떠나게 만다. 모리슨은 아버지에게 모든 책임을 돌리고 복수의 칼을 가는데...

▷▷발모아남작(스페인)◁◁

필살기	로즈 업, 테이론 크루즈

그에 관한 모든 것은 알려진 바가 없다.

▷▷▷리성일(북한)◁◁◁

필살기	마수비권, 노동 비흡

북한은 오랜 동안 외부와 단절한 채 폐쇄적인 정책을 펴왔다. 그런 환경에서 리성일은 어려서부터 당과 수령에 대한 충성에 대해 주입식 교육을 받았다. 그러나 우연한 기회에 한국 방송을 접하게 되고 외교관의 아들이라는 조건을 이용하여 서양 문화를 접하게 된다. 그로 인해 그의 마음 속에는 커다란 변화가 일기 시작하는데...

▷▷메르 카토르(캐나다)◁◁

필살기	바이아 메르다, 칼 카스론

캐나다와 알래스카 경계선의 빙산 바위를 지키는 전사의 아들로 태어난 메르 카토르. 그는 세계 최고 전사의 칭호를 원한다.

▷히라카와 타다시(일본)◁

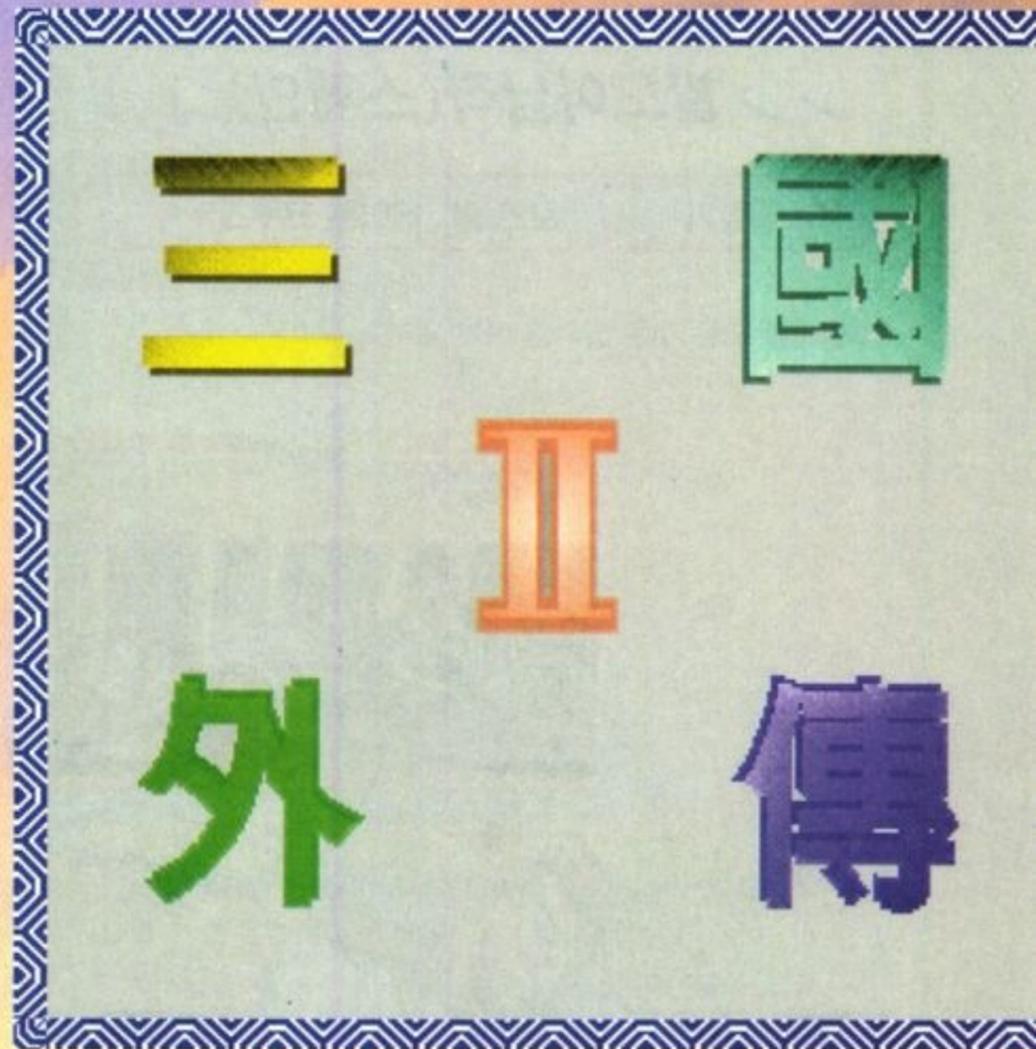
필살기	도리후구, 기기 가이강

2차 세계 대전이 끝난 후, 일본은 미국으로부터 오키나와를 인도받는다. 그후 오키나와에서는 일본식 교육을 통한 정통 일본화 노력이 한창이었다. 그때 태어난 타다시는 일본화 정책에 편승되어 모든 교육과 문화 생활을 정통 일본식으로 강요받는다. 그러던 중 일본의 전쟁 패배 원인을 배우고 자신이 세계를 정복하고 말겠다는 야심을 불태우기 시작하는데...

삼국지 외전2

★ **문의처** : 지관(유)(02-797-5307)

기종	IBM PC	제작사	연체세계	용량	2HD 6장	장르	롤플레잉
가격	27,000원	발매원	지관(유)	발매일	94/ 9월말 발매	난이도	중

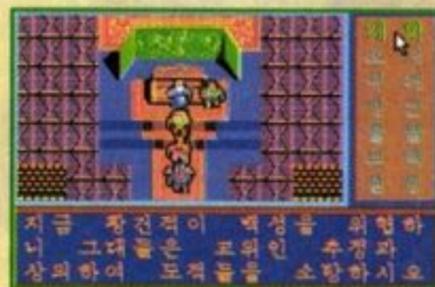
■ **사용 환경** : IBM PC 286 이상 기종
■ **메모리**: 640K 이상
■ **운영체제**: MS-DOS 3.3 이상
■ **그래픽 카드**: VGA
■ **사운드 카드**: PC 스피커, 애드립, 사운드 블래스터 호환 카드
■ **입력 도구**: 키보드, 마우스 지원

장비야! 삼국지외전2 받아랏!!

동한 말년에 황건적의 난이 일어나 세상을 어지럽히자 조정에서는 의병을 모집하여 난을 평정하고자 하였다. 이 소식은 축현이라는 마을에까지 전해져 유비, 관우, 장비 등의 인물이 세상에 나서게 된다. 이들은 서로 의형제를 맺고 조정의 명령에 따라 도처에서 활약하며 황건적의 난을 평정하게 된다. 그러나 어지러운 틈을 이용하여 동탁이 권세를 잡아 백성들을 학대하고 심지어 황제를 위협하여 세상의 제후들을 다스리고자 하였다. 후에 유비, 관우, 장비 삼형제는 전국의 애국지사들과 결탁하여 동탁을 없애게 된다.

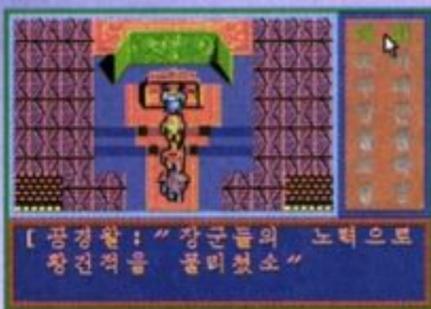
그렇다면 이후 백성들의 생활이 안정되고 평화를 되찾았을까? 결코 그렇지 않다! 원술은 비옥한 회남에서 손책의 옥패를 지니고 황제의 꿈을 꾸게 되었다.

예주의 유현덕은 원래 조조에게 의지하였으나 스스로의 세력을 키울 생각에 몰두하고, 공손찬을 무찌른 원소는 날로 세력이 커가지만 그의 동생 원술은 회남에서 폭정과 사치를 일삼아 민중의 반란이 생기자 원소에게 황제의 자리를 넘기려고 한다. 만약 두사람이 협력한다면 일은 더욱 어렵게 될 것이므로 유현덕은 황제에게 친히 원술을 없애겠노라고 자청한다. 조조는 유비에게 5만 병력과 주령, 노소장군을 거느리고 길을 떠나도록 허락한다.

유비는 조조를 떠나 다시 자신의 야망을 펼칠 수 있음에 내심 기뻐한다.

> **♣♣♣♣ 주의사항 ♣♣♣♣**
>
> 대부분의 대만 게임들은 레벨에 큰 비중을 두기 때문에 레벨 관리를 소홀히 할 수 없다. 게다가 삼국지 외전2의 경우는 개개인의 레벨이 아니라 부대 전체의 레벨로 표시되기 때문에 관리에 있어서 간편하면서도 까다롭다고 말할 수 있다. 게임 저장은 성에서만 할 수 있으며 상점에서 산 물품들도 그 장에서만 사용할 수 있다. 따라서 다음 단계의 장으로 넘어가면 특정 지역에서 구한 아이템을 제외한, 상점에서 산 소모용 물품들은 모두 사라진다.

삼국지 외전2는 유비를 주인공으로 하여 역사의 흐름에 따라 삼분천하를 거쳐 천하통일의 위업을 달성하는 게임이다. 도중에는 형제들과 헤어지기도 하고 삼고초려로 참모를 구하고 적벽 대전과 같은 전쟁을 거치며 장래의 대사를 결정하게 된다.

뛰어난 머리를 지닌 조조, 강동의 영웅인 손권, 천하에 둘도 없는 모략가 제갈량, 용감무쌍한 오호장군들의 분명

한 성격들이 플레이어의 주위에 수시로 나타나 회비를 엇갈리게 한다.

또한 군사를 미리 설정해두지 않으면 전투시 모략을 쓸 수 없다. 따라서 평상시에 Esc 키를 자주 눌러 부대 상황을 확인해야 한다. 모략을 사용하는 인물이 공격하려는 인물보다 지능이 떨어지면 모략이 실패할 가능성이 높기 때문에, 중요한 전투를 할 때에는 적장의 신상을 주의깊게 관찰하는 것도 중요하다.

공명을 영입한 이후에는 모략치가 다른 인물에 비해 높기 때문에 모략을 전략적으로 잘 구사하는 것이 승리의 지름길이다. 새로운 인물을 영입하거나 편성소(編)에서 참가시켰을 경우, 대부분 무기나 방어구를 가지고는 있지만 장착하고 있지는 않으니 꼭 장비시키도록 한다. 세이브한 게임을 로드하거나 새로운 성을 정복했을 때는 성의 상점을 제외한 모든 사람과 대화를 다 해보기 전에는 성밖으로 나가지 않도록 한다.

모략 일람표

화계	등급	소비모략치	살상력	수계	등급	소비모략치	살상력
연화계	1	2	120-180	수도계	3	3	180=250
업화계	11	4	300-500	수성계	12	5	400-600
염열계	20	6	800-1400	수뇌계	22	5	800-1400
대열계	32	6	1500-2800	홍수계	34	8	2000-3200
화룡계	40	8	2800-4500	수룡계	42	10	3500-5500

낙석계	등급	소비 모략치	살상력	회복계	등급	소비 모략치	살상력
낙목계	4	4	220-250	적심계	2	2	200(일개 군대)
유목계	13	4	350-550	동선계	17	4	1000(일개 군대)
낙석계	24	6	1200-2000	은선계	28	6	2500(일개 군대)
투석계	35	8	2000-3500	완복계	38	8	9999(일개 군대)
격석계	44	10	3500-6000	금선계	46	4	8000(전체 군대)

공격보조계	등급	소비모략치	효과
조마계	5	4	적들의 분노심을 자극함으로써 방어력을 저하시킨다
위퇴계	19	8	철수한 것처럼 위장하여 적군의 방어력을 저하시킨다
이간계	26	8	적장을 이간시켜 서로 불신케 만들어 갈등이 생기게 한다
해진계	30	16	적의 진형을 부숴 산개 형태로 만든다
함정계	33	12	적을 함정으로 유인한 후 공격하여 공격력을 증대시킨다
이반계	39	16	이간계를 강화한 것이다
암살계	47	16	자객을 보내 적의 장군을 암살한다

공격보조계	등급	소비모략치	효과
책감계	8	8	공격성 모략의 피해에 대한 부상을 줄여준다
의심계	15	6	적장들에게 의심이 생겨 잠시동안 공격을 하지 않는다
책반계	23	8	적의 공격성 모략을 되돌려 보내 적이 상처를 입는다
심난계	25	4	적의 모략치를 감소시켜 준다
박살계	29	12	의심계를 강화한 것이다
해책계	31	8	공격성 모략을 제외한 다른 모략을 제거할 수 있다
격면계	41	12	적의 공격이 완전 무효화되어 일반 공격에는 피해입지 않는다
책면계	47	16	적이 사용하는 모든 모략이 무용지물이 된다

물품 설명

적심단, 동선단, 은선단, 금선단	회복용 물품으로 오른쪽 것일수록 효과가 더 크다
환혼단	죽은 장수를 부활시킨다
회심단	전쟁중에 회심단을 사용하면 회심의 일격을 자주 쓰게 되어 공격이 늘어난다
지복단	모략치를 회복시켜 준다
야영도구	주막(宿)이 아닌 야외에서도 휴식하여 모든 병력 수치와 모략치를 회복시킨다
은선석, 금선석, 회심석	은선단, 금선단, 회심단과 같은 효과를 가진 물품
백마, 적토마	장군들의 민첩성을 증가시켜 준다
화룡서, 수룡서, 격석서	화룡계, 수룡계, 격석계의 모략을 사용할 수 있고 모략치도 소모되지 않는다

공격보조계	등급	소비모략치	효과
피독계	7	4	늪지대를 이동할 때 피해를 입지 않도록 해준다
혈로계	9	8	부대를 철수할 때 철수 성공률을 높여준다
축지계	14	8	동굴이나 지하도에서 신속하게 입구로 돌아올 수 있다
연둔계	18	8	군대 이동시 불필요한 적의 공격을 피할 수 있다
환혼계	36	32	사망한 장군의 혼백을 불러온다(부활)

황건적의 난과 도원결의

천하는 분열과 화합이 되풀이된다. 주나라 말기 7국의 분쟁 이후 진이 천하를 통일한다. 진나라가 망한 후 초한이 쟁패하고 결국 한나라가 생겨난다. 한고조가 천하를 통일한 후 광무의 중흥을 거치고 헌제에 이르러 삼국으로 분열된다. 황건적의 난이 그 시작을 알리는데...

처음 시작하면 유비가 살고 있는 누상촌이다. 그 바로 옆에서 관우, 장비를 만나 의형제를 맺는 도원결의를 한다.

어지러운 세상을 바로잡기 위해 황건적 토벌을 나서는데 마을 어귀에서 장세평과 소쌍이 돈 200을 군자금으로 준다. 서쪽의 서주성으로 가서 태수인 유언과 이야기한 후에 황건적 토벌을 나가자. 태수 옆에 있는 추정과 합류하여 같이 나가도록 한다.

성을 나서자마자 황건적의 두령 정원지가 공격해 오는데 황건적을 토벌한 다음, 북쪽의 청주성으로 가서 청주성을 포위한 황건적을 무찌르자.

청주성의 황건적을 무찌른 다음 청주성의 태수 공견을 만나 대화하면 북방에 있는 유비의 스승인 노식 장군이 곤경에 처해 있으니 도와주라고 한다. 배를 타고 북쪽으로 가서 노식 장군과 만나자.

대화가 끝나자마자 사신이 와서 노식 장군을 경성으로 불러가고 동탁이 후임으로 온다.

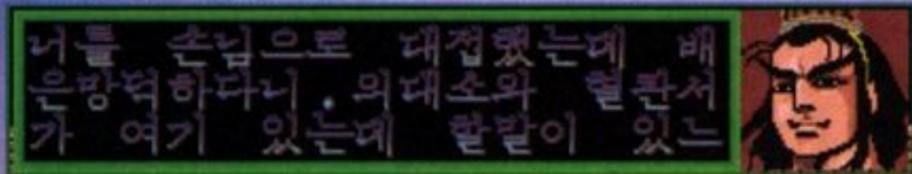
성 밖으로 나와 북쪽의 황건적 본거지가 있는 산채 앞에서 주전과 황포승을 받아들이고 산채의 황건적 두목인 장각과 그 일당을 소탕하자.

황건적을 소탕하자마자 사신이 와서는 청주성이 또 황건적에게 함락당했다고 한다. 얼른 배를 타고 청주성으로 가서 남아있는 황건적 잔당을 무찌르자. 황건적을 모두 소탕하면 십상시의 난이 일어나고 폭정과 악행을 저지르는 동탁을 처벌키 위해 공손찬이 모집한 의병에 유비도 가담하게 된다.

범수관에서 동탁군의 여포에게 패해 다시 조조에게서 하우돈과 하우연을 증원받아 낙양으로 진격하지만 이미 동탁은 장안으로 피했다고 한다. 한편, 사도인 왕윤이 연환계를 이용하여 미녀인 초선을 여포에게 시집보낸 후 통탁에게 보내어 왕윤의 참언과 초선의 아양으로 여포는 왕윤, 이숙과 함께 동탁을 살해할 계획을 세운다. 동탁이 성 밖으로 사냥을 나가자 왕윤과 이숙, 여포가 동탁을 처치한다. 동탁이 죽은 후에 동탁의 잔당들은 더욱 더 폭정을 휘두른다. 이에 유비군은 남아있는 동탁의 잔당들을 무찌르고 서주성에 있는 황제를 구출하는데 성공한다. 황제는 유비를 좌장군으로 봉하고 유비는 황제를 위해 싸우게 된다. 이때 원술이 옥쇄를 찾아 자신이 황제가 되겠다는 야욕을 불태우는데....

관우의 천리행

황제 옆에 있는 조조와 대화를 하면 주령과 노소장군과 함께 황건적과 원술 토벌을 부탁한다. 성 밖으로 나가는 도중 관우, 장비도 함께 떠나게 된다. 성 밖으로 나와 북쪽의 동굴로 들어가 지도를 찾도록 한다. 사실, 지도는 쓸모가 없지만 그래도 한번 레벨도 올릴 겸 찾아보는 것도 좋다. 지도를 구한 다음 남쪽으로 내려가다가 보면 쫓아온 원술의 부하들이 유비군을 공격해 온다. 기령과 원유를 물리친 후에 북동쪽으로 가다 보면 동굴을 발견할 수 있다. 이 동굴의 동북쪽 구석에서 황제가 되려고 하는 원술을 만날 수 있다. 원술과 싸워 무찌른 다음에 다시 조조가 있는 성으로 간다.

서주성 안으로 들어가면 원술 토벌에 참가했던 주령과 노소가 대열에서 빠져나간다. 성 안에 있는 진등과 이야기해 보면 유비가 조조를 떠나려한다는 것을 이해해 주고 도망갈 방법에 대해 논하면서 차위를 주의하라고 한다. 차위를 성 안에서 만나 대화를 하면 그와 한판 겨루게 되고 그를 이긴다음 다시 진등과 이야기하면 진등은 유비군에 합류하게 된다. 성을 나가는 순간, 유비의 도망을 알고 조조와 그의 맹장들이 함께 공

격해 온다. 이 전투는 절대 이길 수가 없으니 쓸데없이 모략을 쓰지 않도록 한다. 물론, 도망을 쳐도 결과는 똑같다. 결국 조조군에게 대패한 유비는 관우와 장비와도 헤어지게 되고 오직 진등만을 데리고 겨우 조조의 손아귀에서 탈출하게 된다.

관우와 장비의 생사에 관한 소식도 알지 못한 채 일단 원소에게 몸의 의탁하러 간다. 하지만 원소는 동생인 원술을 죽였기 때문에 쉽사리 부탁을 들어주지는 않는다. 북쪽의 지도를 찾았던 동굴 옆에 있는 초가에서 원소가 존경하는 정현에게 찾아가서 소개장을 부탁하자. 유비의 스승인 정현에게서 소개장을 받아들고 원술을 죽인 동굴을 지나 해안가로 나와 선착장에 정박해 있는 배를 타고 원소가 있는 하북땅으로 간다.

하북땅에는 서쪽으로는 작은 마을과 산채가 있으며, 동북쪽 계곡 사이의 마을을 통과하면 원소가 있는 익주성과 동쪽에 비어있는 고성이 하나 있다.

우선 원소가 있는 익주성으로 가서 원소에게 머무르게 해달라고 부탁을 하면 원소는 일언지하에 거절한다. 이때 정현에게서 받은 편지를 사용하면서 조조에게 패한 이야기를 하면 안량을 데리고 나가서 조조에게 복수를 하라고 한다. 안량을 데리고 다니면서 레벨을 좀 올린 다음 다시 배를 타고 서주성으로 돌아가 조조군과 전투를 벌이자. 한 명씩 무찌르다가 보면 얼굴이 붉은 의문의 장수에게 안량이 한방에 죽는다. 다시 원소에게 돌아가 대화를 하면 이번에는 문추를 데리고 떠나라고 한다.

문추도 역시 의문의 장수에게 죽게 된다. 그때 유비는 의문의 붉은 얼굴의 장수가 바로 자신의 동생인 관우인 것을 알게 되고 관우 또한 생사를 알 수 없었던 형님 유비가 원소의 편에 있는 것을 알게 된다. 유비의 밀서가 관우의 손에 전해지고 관우는 두 형수님을 모시고 유비를 찾아 조조의 곁을 떠나려고 한다. 하지만 조조는 명장 관우를 쉽사리 원소에게 보내지 않는다. 성 밖의 초가에 살고 있는 호화라는 노인에게서 자신의 아들 영양태수 호반에게 전해달라는 편지를 꼭 받도록 하자. 그런 다음 조조의 관문을 하나하나 격파해 나가야 하는데 관문 안에는 휴식을 취할 수 있는 곳이 없으니까 주의하자. 동령관, 낙양관, 기수관을 거치면서 유비에게로 다가가다 보면 명장 관우를 전투에서 이길 수 없다고 생각한 태수들이 관우를 죽일 흉계를 꾸미기 때문에 잠시 들어와 쉬어가라고 해도 절대 들어가서는 안된다.

마지막 관문인 영수관의 성주 호반이 마중을 나오는데 그를 따라 들어가다가 호반에게 그의 아버지가 전해달라는 편지를 전해주면 오늘 밤 불이 날 것이라면서 일찍 떠나는 것이 좋다고 알려준다. 호반의 말을 듣고 얼른 빠져나와 배를 타고 하북땅으로 간다. 하북땅까지 쫓아온 하우돈과 한판 붙게 되지만 장료가 쫓아와 승상의 철수 명령을 전하면서 위험천만했던 위기의 순간을 넘기게 된다. 일단 원소의 익주성으로 가기 전에 북쪽의 산채로 들어가자. 산채에는 산적 두목 주창이 있는데 자신의 대적 상대가 바로 관우인 것을 알게되자 자신을 관우의 부하로 삼아달라고 간청한다. 주창을 부하로 삼은 다음 익주성 동쪽의 비어있던 고성으로 가보자. 그곳에는 죽은 줄만 알았던 장비가 있는데 장비는 관우를 한날 한시에 죽자던 도원결의를 깨버린 배반자라고 하면서 관우를 죽이려 한다.

일단 오해를 풀기 위해 계속 쫓아온 조조의 장수 채양을 죽여버리면 장비의 오해가 풀리면서 장비와 조운을 영입하게 된다. 이제 유비가 있는 원소의 성으로 가야하는데 성 앞 계곡의 집안에 들어가면 관평과 그의 친아버지가 있다. 그들 부자와 이야기하면 관평이 유비에게 소식을 전하게 되고 유비는 원소의 곁을 떠나려고 한다. 그 낌새를 눈치챈 원소군의 곽도와 전풍들이 유비군과 한차례 전투를 겪게 되는데 그들을 물리치고 관평의 집으로 가자. 관평의 집에서 헤어졌던 의형제 관우, 장비를 만나 삼형제가 다시 모인다.

삼고초려

삼형제가 다시 모인 후에는 형주성의 유표에게로 가서 몸을 의지하게 된다. 형주성의 유표는 서쪽의 마을 3곳에서 일어난 반란군을 처단해 주기를 바라는데 그의 부탁대로 마을로 가서 3곳의 반란자들을 무찌른 다음 유표에게 다시 돌아오면 서쪽의 신야성을 맡아달라고 한다. 신야성은

지금 건설하고 있는 중이고, 유표의 아들 유기가 유표가 병에 걸렸다며 유비를 초청한다. 형주성을 맡아달라는 유표의 청을 거절하는 유비가 성을 나오려는 순간, 이적이 조조의 사주를 받은 채매가 유비를 암살하기 위해 매복해 있다는 것을 알려준다.

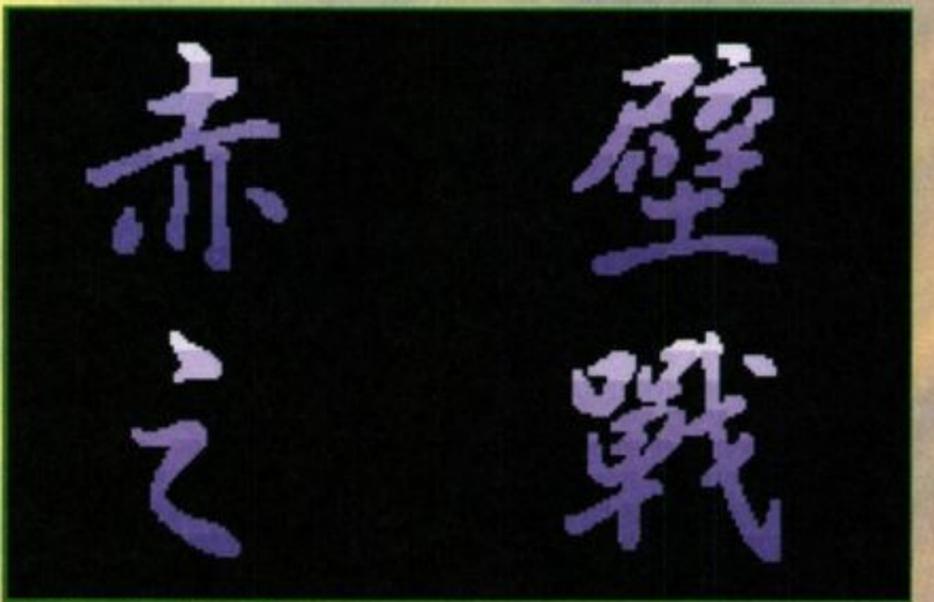
유표가 누워 있는 방의 서북쪽 구석의 비밀통로로 성을 빠져나온 다음 서쪽의 다리를 건너 조그마한 집으로 들어간다. 그곳에는 수경선생 사마휘가 살고 있는데 그는 유비에게 용장은 있지만 지략가가 없다면서 와룡과 봉추 중 한 명만 얻어도 천하를 평정할 수 있을 것이라고 말한다. 반란군을 처단했던 3개의 마을 중 가장 서쪽의 마을 북쪽에는 제갈공명의 집이 있는데 집에 들어가보면 공명은 집에 없다고 한다. 다시 신야성으로 돌아오면 신야성 서남쪽의

박망파에 조조의 부하 여광, 여상이 쳐들어왔다는 소식을 접한다.

이제 박망파로 가서 여광과 여상을 토벌하자. 여광과 여상을 무찌르고 다시 신야성으로 돌아오면 공명이 집에 돌아왔다는 소식을 듣는다. 다시 공명의 집으로 가보면 공명은 친구 최주평의 집에 놀러갔다고 한다. 다시 신야성으로 돌아왔다가 성 밖으로 나가면 공명의 동생이 공명이 집에 돌아왔다는 소식을 알려준다. 공명의 집에 가보면 공명이 자고 있다. 깨울까요? 하고 물어보는데 [싫다]를 선택하면 공명이 일어나서 유비와 천하 평정에 대해 한참 이야기한다. 드디어 공명도 유비군에 합류하게 되고, 신야성으로 돌아오면 조조가 복수하기 위해 박망파에 쳐들어왔다는 것을 알게 된다.

공명은 관우, 장비, 관평에게 매복 명령을 내리고 주창, 유비는 성을 지키고 공명 자신과 조운은 직접 박망파로 출전을 한다. 박망파로 가서 조인을 만나면 공명은 화계를 사용하고 매 턴마다 매복한 장군들이 나타나 조인의 군대를 전멸시켜 버린다. 대승을 거두고 돌아온 유비군은 유표의 병이 악화되었다는 소식을 듣고 형주성으로 간다. 병이 악화된 유표는 이 기회에 성을 유비에게 주려고 하지만 유비는 끝가지 거절한다. 공명도 좁은 신야에서의 전투보다는 형주성이 더 유리하다고 충고하지만 유비는 끝내 말을 듣지 않는다. 공명은 어쩔수 없이 강하성의 유기와 함께 조조를 치려는 계획을 세운다.

그러나 몸이 허약한 유기 역시 병에 걸리고 유기 대신 유비는 강하성을 지키기 위해 성에 머무르게 된다. 유비는 강하성에 남고 공명과 장수 일행은 형주성과 신야성 주위에서 채매의 잔당을 무찔러야 한다. 채매의 잔당들을 소탕한 후에 강하성으로 오면 오나라의 노숙 장군이 와서 조조의 침략을 막아달라고 한다. 오나라와 같이 조조를 막기 위해 공명이 오나라의 손권을 만나러 떠나게 된다. 노숙 장군과 함께 배를 타고 오나라의 손권을 만나러 가자.

적벽대적

오나라의 장수들은 조조가 천자를 내세우고 황제가 될만한 인물이라면서 백만대군을 이끌고 오면 어떤 방법으로 막겠냐며 항복쪽으로 의견이 기울고 있는 실정이다. 조조군을 공격하기 위해서는 3가지의 문제가 있는데 이는 첫번째로 화살이 부족하고, 두번째로 겨울에 부는 북서풍 때문에 화계를 할 수 없고, 세번째로 화계를 쓰기 위해서는 바다 위에 떠있는 배를 한 곳에 묶어두어야 한다는 것이다. 손권은 조조군을 무찌르려면 3가지 문제를 해결하라고 한다.

일단 바람의 방향을 바꾸기 위해서 동쪽 마을 사람들과 대화를 해보면 집안에 있는

이미 도망갈 곳이 없으니 옛날을 생각해 살려주시게!

노인이 바람을 부릴 줄 아는 사람이 시상성 동쪽 섬에 살고 있다고 알려준다. 섬에 도착해서 마을로 들어가 마을 사람들과 이야기해 보면 바람을 부릴 줄 아는 무녀 비미호는 산으로 들어갔다고 한다. 마을 북쪽의 동굴을 통해 산속으로 들어가 보자. 그곳에서 뱀에 갇혀 있던 비미호를 구해주면 그녀는 공명에게 바람을 부리는 비법이 적힌 비법서를 준다. 이제 다시 배를 타고 시상성으로 돌아와 성안의 궁 밖 소나무 밑에 서 있는 노인과 이야기하면 화약을 만들기 위해서는 노송가지와 초석이 필요하다고 한다.

성 안의 소나무들을 상하좌우 모든 방향에서 조사해 보면 노송가지를 찾을 수 있다. 노송가지를 찾은 후에는 동북쪽 위의 다리를 건너 동굴로 들어간다. 동굴 안에서 초석을 구할 수 있다. 초석을 구한 다음 시상성의 노인에게로 가서 대화하면 화약을 만들어 준다. 이제 배를 타고 강하성으로 돌아와 신야성을 지나 조조의 군사을 무찔렀던 박망파를 지나 바위로 막혀 있는 곳에 화약을 사용하면 길이 생긴다. 이제 조조군이 있는 양양성으로 들어가 채모의 잔당을 무찌른 다음 성안의 창고에서 상자들을 뒤지다 보면 만개의 화살을 구할 수 있다. 다시 손권의 시상성으로 돌아와 대화를 한 후에 시상성 남쪽의 호반이라는 곳으로 가서 배를 타고 미로로 된 강을 지나 방통이 은거하고 있는 곳으로 가자. 방통은 조조의 배들을 전부 묶어놓겠다고 하면서 먼저 시상성으로 떠난다.

손권의 시상성으로 돌아와 손권과 이야기를 하면 적벽 대전이 시작되는데, 한가지 주의할 점은 손권과 이야기하기 전에 공명을 선봉으로 세우고 공명에게 바람을 부리는 비법이 적힌 비법서와 백만개의 화살을 주고 군사를 노숙으로 바꿔야 한다는 것이다.

적벽 대전이 시작되면 공명이 먼저 바람을 바꾸는 비법서를 사용하게 한다. 동남풍이 불면서 100만개의 불화살이 조조군을 공격하게 되어 조조의 군대를 거의 대파시킨다. 비법서를 사용할 때마다 불화살이 날아가 조조의 군대를 공격하는데 3~5턴 정도면 장수를 제외한 조조의 군대는 모두 전멸할 것이다. 조조의 군대을 모두 무찌르면 조조는 도망을 가는데 주유의 배가 조조의 배를 쫓아 조조의 남은 군대를 공격하며 조조는 장료의 도움으로 공명을 비웃으면서 도망을 간다. 그러면 조운이 기다리고 있다가 조조를 공격하게 된다.

하지만 조조는 허저와 서황을 만나 도망을 치는데 이때 공명을 비웃자마자 장비가 나타나고 조조는 부리나케 또 도망을 간다. 조조가 또 공명을 비웃는 순간 관우가 나타나는데 조조는 깜짝 놀라면서 관우에게 목숨을 구걸하게 되고 옛정을 생각한 관우는 조조를 보내준다. 적벽 대전을 승리로 이끈 공명은 강하로 돌아와 장수들에게 칭찬을 하는데 관우를 군명을 어긴 죄로 벌을 주려다가 유비의 만류로 용서를 해준다. 그리고 나면 전령이 적벽 대전에서 이긴 손권의 부대가 조조 부하들의 성을 공격했고 조인은 대패하여 조조군의 거의 모든 성과 형주성이 손권의 손에 넘어갔다는 소식을 전해 온다. 유비군은 형주성을 되찾기 위해 떠나게 된다.

일단 형주성을 되찾고 궁에서 병부를 꼭 찾도록 하자. 신야성으로 가보면 성이 거의 완성 단계에 있음을 볼 수 있다. 여기서 이적과 합류를 한다면 양양성에 하우돈이 침략했다는 소식을 듣게 되는데 양양성으로 가서 하우돈을 무찌른다. 양양성은 지형적으로 방어력이 무척 강한 곳이기 때문에 쉽사리 하우돈을 이기기 어렵다. 병부가 있으면 쉽게 성으로 잠입하여 하우돈을 이길 수 있을 것이다. 하우돈을 이긴 후에는 서남쪽의 배를 타고 서촉을 정벌하러 떠나자.

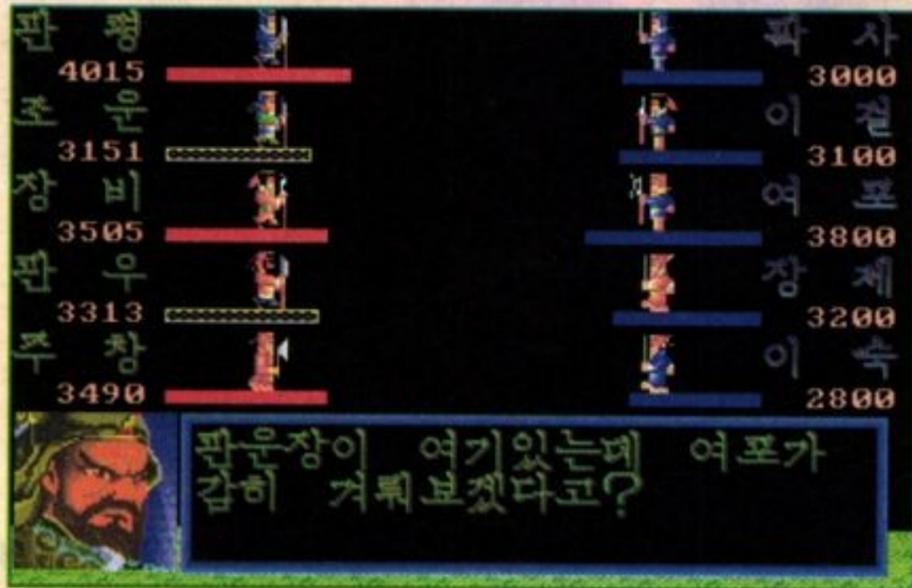
가장 먼저 가게 되는 곳이 이릉성인데 이 성에서 조앙과 우금을 해치우고 동쪽으로 가

서 조인과 조휴를 이기자, 조인과 조휴는 살아서 도망을 가는데 그곳에는 여포가 있어서 그에게 전멸을 당하게 된다. 여포가 있는 남성에서 싸우면 방어력이 강한 성에 있는 여포의 부대가 너무 강해 이길 수가 없는데, 일단 철수하여 이릉성으로 가서 북쪽의 집으로 들어가 보면 방통이 있다.

방통에게서 주머니 하나를 받게 되는데 여포와의 전투 중 관우가 주머니를 열어보면 관우는 여포를 성 밖으로 유인해내고 그 틈에 유비군은 성을 점령하게 된다. 방통의 계략대로 성을 점령하게 된 유비군은 여포를 이기게 되고 전투에 패한 여포는 도망을 간다.

남성 동쪽의 동굴을 통해 산 반대편으로 나오면 집이 하나 있는데 집주인은 마량과 마속이다. 마량과 마속은 누구와도 만나주지 않는데 이속을 선두로 하고 들어가면 마량과 마속을 만날 수 있다.

마량은 유비군에게 남부 4군과 형주를 평정해줄 것을 부탁한다.

먼저 영릉성의 유현과 형도영을 물리치고 계양성으로 가보면 진응과 포룡이 나와 그들과 싸우게 된다. 이들을 물리치고 나서 계양성에 들어가 보면 조범의 거짓 항복에 공명이 위기에 빠지게 되는 순간 여포가 나타나 공명을 살려준다. 공명은 고마움의 뜻으로 여포에게 계양성을 맡기고 무릉성을 향해 진격한다. 이제 무릉성으로 가면 무릉성

은 물로 둘러쌓여 있는데 서남쪽 구석에 가보면 공지가 있다. 공지와 이야기를 해보면 자신이 성안에서 반란을 일으켜 성문을 내리도록 하겠다고 한다.

공지와 대화한 후에 무릉성으로 가보면 금선이 나오는데 그다지 강한 상대는 아니다. 공지가 성문을 내려 성 안으로 들어갈 수 있게 된다. 이제 마지막 남은 장사성으로 가도록 하자.

장사성에 가면 황충이 1:1 전투를 하자고 나오는데 관우와 싸우게 된다. 1:1 전투가 끝난 후에 다시 장사성을 공격하면 황충, 한현, 위연 등과 싸우게 된다. 전투에서 이긴 후에 위연을 동료로 받아들인 다음 황충과 대화를 하면 황충은 좀처럼 유비군으로 들어오려고 하지 않는다.

장사성 서쪽의 동굴에서 황충이 찾고 있는 전설의 활인 양유궁을 찾아 황충에게 주면 매우 기뻐하면서 유비군으로 들어오게 된다. 남부 4군을 모두 평정한 후에 마량과 마속에게 돌아가 보면 마량은 여포의 배신을 알려준다. 이제 배신한 여포를 처단하기 위해 계양성으로 가자.

계양성에서 여포를 무찌르면 여포는 영릉성으로 도망을 간다. 영릉성에서도 여포를 무찌른 후에 마량에게 간다. 하지만 마량과 마속은 이미 신야성으로 갔다는 사실을 듣게 된다. 다시 신야성으로 가보면 신야성 건설을 담당하고 있었던 진등이 신야성의 완성을 알리고 일행에 합류한다.

신야성에서 유비에게로 가서 마량, 마속을 동료로 맞이하고 마량과 함께 수경선생 사마휘의 집으로 가서 수경선생에게서 양양성의 방통에게 전해주라는 술을 받게 된다. 방통에게 술을 주면 방통은 서쪽의 숲에 있는 도적의 은신처를 가르쳐 준다.

서쪽의 숲을 이동하면서 돌아다니면 도둑들의 은신처를 발견할 수 있다. 그곳에서 도둑들을 모두 소탕하고 사람들을 구출해 준다. 다시 방통에게 가서 대화하면 방통까지 유비군에 합류를 한다. 신야성의 유비에게로 다시 가서 대화를 해보면 방통의 합류에 매우 기뻐한다.

그리고 장송이라는 사람이 도착하면서 익주성의 태수 유장은 성품이 나약하고 유비는 이곳에서 대사를 도모할 수 없으니 익주성의 유장을 평정해 달라고 한다. 그러면서 소개서를 하나 주는데 양양성 서쪽 동굴의 맹달을 만나 서촉의 지도를 받으라고 한다. 서쪽의 동굴로 가서 맹달을 만나 장송의 소개서를 보여주면 그가 일행에 합류하면서 서촉의 지도를 받게 된다.

유비에게 다시 돌아와 보면 법정과 공명이 유비에게 비옥한 서촉을 얻으라고 한다. 유비는 유장이 같은 혈통이기에 망설이다가 결국 유비는 서촉 정벌을 명하게 된다.

공명, 관우, 장비, 조운은 조조와 손권의 침략에 대비하여 신야성에 남게 되고 방통, 황충, 위연이 출전하게 된다.

삼분천하

양양성 서남쪽의 배를 타고 법정을 동료로 맞이하고 배를 타고 서촉 정벌을 위해 떠난다. 부수성으로 들어가서 태수와 이야기를 하면 태수는 장로를 없애달라는 부탁을 한다. 부수성에서 마등부자의 정보를 입수하게 되고 조조에게 살해당한 마등의 원수를 갚기 위해 마초는 조조와 싸웠으나 결국은 패하고 장로에게 붙어서 공을 세울 기회를 노리며 가맹관에 있다는 사실을 알게 된다. 다리를 건너 동북쪽 방향에 있는 집으로 들어가서 그 집 사람과 대화를 하면 혈판서가 있다면 아버지의 충성을 생각해볼 때 유비군의 일행이 될지도 모르겠다고 말을 하여준다.

동북쪽의 숲 가운데에는 기관 장치가 되어 있는 동굴이 있는데 이곳에 굉장히 좋은 물품들이 있다. 이곳의 상자들을 열기 위해서는 독특한 방법을 전개하여야 하는데 그 방법은 일단 동쪽으로 2블럭 다시 북쪽으로 2블럭과 같은 방법으로 전개하는 것이다. 그러다가 벽에 막혀 갈 곳이 없으면 반대 방향의 서쪽, 남쪽으로 진행하면 된다. 가장 동북쪽의 상자를 얻게 되면 그 안에서 조조의 암살을 맹세했던 혈서를 기록한 혈판서를 찾을 수 있다. 이제 가맹관으로 가서 마초에게 혈판서를 보여주면 마초는 유비군을 시험해 보겠다며 공격해 온다. 마초를 이긴다면 마초는 그의 공생 마대와 함께 유비군으로 합류를 한다. 이제 양평관으로 가서 장로의 부하들을 물리치고 동북쪽 위의 산을 넘어간다. 남정관에서 어떤 노인에게 10,000원을 주면 길이 열리게 된다.

북쪽으로 가서 한중성의 장로를 제거하면 부수성에서 유장의 사신이 한명 나타나 부수성으로 오라고 한다. 부수성으로 가면 유비군의 서촉 정벌을 눈치챈 몇몇의 장수들이 공격해 온다. 이들을 모두 물리친 후에 부수성 위의 낙봉파에서 냉포, 등현 등의 장수와 싸워 이기자. 그리고나서 낙봉파 남쪽의 조그마한 집안에 들어가 사람과 이야기하면 낙봉파의 수문을 열 수 있는 열쇠를 준다. 열쇠를 낙봉파 안의 북쪽 수문에 사용하면 물이 빠지면서 서북쪽으로 길이 생긴다. 그 길을 통해 유장의 뒤를 기습할 계획을 생각한 방통은 열린 길을 통해 가던 중 장임 일행의 갑작스런 기습으로 인해 온몸에 화살을 맞고 전사한다. 군사 방통이 전사한 유비군은 대패하여 부수성으로 일단 철수를 하지만 부수성에는 이미 장임이 점령하고 있어 유비군은 전멸을 피할 수 없게 된다.

그 순간 방통의 위험을 직감한 공명이 왔기 때문에 공명의 화계로 전세를 뒤바꿔 부수성을 다시 빼앗게 된다. 유비는 방통의 전사를 애석해 하면서 공명, 관우, 장비, 조운까지도 서촉 정벌에 나서게 된다. 동쪽의 해안가에서 배를 타고 길을 따라가면 파성이 나온다. 파성을 함락시키고 엄안을 동료로 받아들이고 서쪽으로 가면 유파가 지키는 파관이 나온다. 파관을 점령하고 계속 진행하다 보면 마을이 하나 나오는데 이 마을 아래에는 레벨을 쉽게 올릴 수 있는 동굴이 있다. 서쪽에는 건녕성이 있고 북쪽에는 산이 있다. 산을 넘어 요새를 격파하고 그곳의 사람들과 대화를 한 후에 건녕성으로 쳐들어가자.

건녕성에서는 뇌동이 공격해 오는데 그리 어려운 상대가 아니니 쉽게 이길 수 있다. 뇌동을 무찌르면 뇌동은 항복을 하면서 유비군이 된다. 건녕성 북쪽의 마을에 들어가 사람들과 대화를 해보면 장완이라는 사람의 어머니가 북서쪽 동굴 반대편 마을에 잡혀있다고 말한다. 마을 북서쪽 동굴을 지나 조그마한 집안으로 들어가 보면 고패라는 자가 장완의 어머니를 감금해 놓고 있는 것을 알 수 있다. 고패와 전투를 하여 그를 제거하고 장완의 어머니를 구하자. 장완의 어머니를 구출해 장완에게로 가면 장완은 유비군으로 합류한다. 이제 장완을 선두로 하여 북쪽의 월전성으로 들어가면 유장은 아무 의심하지 않고 장완을 성으로 들여보낸다. 그러나 곧 발각이 되고 유장과 싸우게 된다.

유장을 무찌르고 나서 항복

해 오는 장수들을 받아들이도록 하자. 계속해서 서북쪽으로 진행하다 보면 다리 위에서 방통의 원수 장임이 1:1 전투를 도전해 오는데 장비가 무찔러 버린다.

뛰어난 명장인 장임도 장비 앞에서는 상대가 되지 못한다. 이제 마지막으로 서촉 정벌의 마지막 성도성으로 진격을 한다. 성도성의 유장과 그의 부하들을 모두 물리치고 성도성 내로 입성하면 서촉 정벌은 끝이 난다. 유장과 그의 부하들은 굉장히 강한 편이니 모략을 잘 이용하여만 할 것이다.

통일중국

비옥한 토지의 서촉을 정복하여 평화스러울 때 조조는 한중성을 공격해 온다.

한중으로 되돌아가서 조조의 부하들을 무찔러야 하는데 한중으로 가기 위해서는 방통이 전사했던 낙봉파로 가는 것이 가장 빠르다.

낙봉파로 동북쪽의 다리를 건너면 그 동쪽은 마초를 영입하기 위해서 구했던 혈판서가 있던 곳이고 북쪽은 가맹관이다. 가맹관부터 이미 조조의 손아귀에 들어가 있으니 가맹관을 다시 되찾고 양평관의 하우상을 무찌르자.

양평관을 지나 다시 남정관을 되찾으면 바로 한중성이다. 한중성에는 하우연이 있는데 하우연을 이기면 한중성을 되찾을 수 있다. 한중성에 유비가 입성하면 조조가 나라를 세우고 자신이 왕이 되었다는 소식을 듣게 된다. 이에 공명과 많은 장군들이 유비도 어서 제위에 오르라고 하지만 유비는 어찌 황제를 반역하는 행동을 할 수 있느냐며 좀처럼 오르려 하지 않다가 결국 수락하게 된다.

건안 26년 4월, 수도 성도성

유비는 제위에 올라 촉을 세우고 아들인 유선을 왕세자에 봉하고 공명을 승상에 임명한다. 또한 관우, 장비, 조운, 마초, 황충은 오호대장에 봉해진다. 드디어 촉을 건설한 유비군은 조조를 물리치기 위해 원정을 나가게 된다. 관우는 성도성을 지키고 장비는 형주성을 지키러 공명의 군대에서 빠져나간다. 그 대신 관우의 아들인 관흥과 장비의 아들은 장포가 작전에 참가한다. 조조의 위나라 토벌을 위해 한중성 동남쪽으로 가보면 막혀있던 길이 뚫려있을 것이다. 남쪽의 조그마한 요새를 격파하고 남안성의 조휴를 무찌르자.

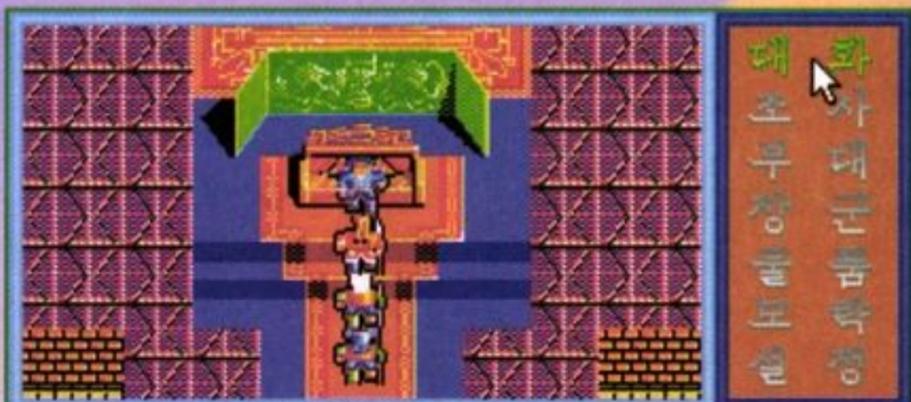
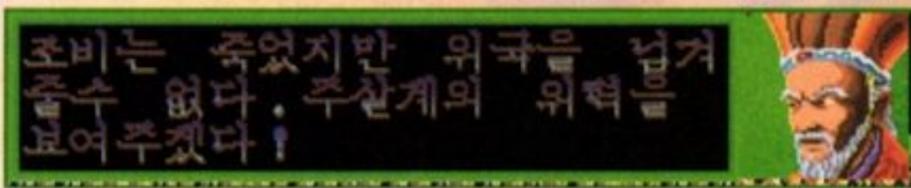
남안성 동쪽의 하우휴가 지키는 안정성까지 함락을 시키자. 남안성에 살고 있는 소년 영웅 강유의 병든 어머니에 관한 많은 이야기를 많은 듣게 되는데 남안성 북쪽의 천수성에 강유가 있다고들 한다. 천수성에 가서 전투를 벌이면 강유의 화계로 인하여 전쟁에서 패하게 되고 자동으로 안정성의 길평이라는 의원에게 구출된다. 길평에게서 강유를 영입하기 위해서는 강유의 어머니를 신의 화타에게 치료시키면 된다고 말을 듣는다. 길평이 써주는 소개서를 가지고 남안성의 화타의 집으로 가자. 화타의 집 앞에는 조조의 감시병이 있는데 그를 무찌르고 화타를 만나면 강유의 어머니를 치료하러 떠난다. 다시 안정성으로 돌아와 강유의 어머니집에 가보면 화타와 거의 완치가 된 강유의 어머니를 만날 수 있다. 이제 안정성 밖으로 나오면 강유가 나타나 자신의 어머니에게 무슨 짓을 한 것이냐면서 전투를 벌이게 된다.

이는 공명이 강유를 끌어들이기 위해 쓴 계책인데 강유가 전투에서 지고 떠나려고 할 때 강유의 어머니가 강유에게 유비군에 가담할 것을 종용한다.

결국, 강유도 유비군에 합류하게 되는데 강유의 경우 엄청나게 좋은 장수이자 모략가이니 아주 유용하게 쓰기 바란다. 공명은 잠시 신무기 구상을 위해 안정성에 남게 되는데 강유를 군사로 임명하면 공명의 빈자리를 메꿀수 있다. 이제 강유없는 천수성을 함락시키고 북동쪽의 진창

성으로 가자. 진창성에는 학소가 있는데 상당히 강한 편이니 주의하도록 하자. 진창성을 함락시키고 성 안에 서북쪽 위의 집에서 배를 탈 수 있는 항해서를 찾은 다음 서쪽의 선착장으로 가자. 선착장에는 조조의 부하가 나와 있는데 그를 물리치고 배를 타도록 하자. 배를 타면 가정 근처에 도달하게 되는데 가정은 천하의 요새로 긴 협곡안에 있는 아주 강한 방어력을 지닌 요새이다. 가정에서의 전투를 승리로 이끌면 안정성에 있는 공명으로부터 신무기 완성을 알리는 회군 명령이 내려온다.

가정의 협곡을 통과할 때 조조의 뛰어난 군사 사마의의 계략에 걸려 아주 커다란 피해를 입게 되는데 일단 적들의 공격이 끝난 후에 얼른 죽은 장군들을 살리고 군대의 수를 회복하는 모략을 써서 다음번 공격에 죽지 않도록 하는 것이 아주 중요하다.

가정의 협곡을 구사일생으로 통과한 다음에 다시 배를 타고 안정성으로 돌아오면 공명이 신무기 실험겸 위나라 정복을 위해 다시 합류한다. 다시 군사를 공명으로 바꾸고 가정으로 가서 다시 가정을 되찾자. 가정을 점령하고 동쪽의 길을 통해 산을 넘으면 조그마한 마을이 나오는데 그곳의 이름은 고로장이다. 고로장의 우물은 물이 아주 맑

고 물맛이 좋아 차를 끓여먹기 좋다고 하는데 지금은 그릇이 없어서 물을 떠가지고 갈 수가 없다.

마을 북쪽의 사곡관으로 가서 조창, 조식, 후성, 순휴 등을 물리치고 북쪽의 노성에서 조조, 허저, 전위, 방덕, 순유와 싸워 이기면 조조는 도망을 가게 된다.

노성의 북동쪽 창고에는 조조군이 모아두었던 아주 좋은 군수물자들이 있으니 그곳에 있는 물품들을 꼭 챙기도록 하자. 다시 북쪽의 기산관을 점령하고 마을 사람들과 이야기를 해보면 조조가 많은 양의 화약과 유황을 땅에 묻고 기다리고 있다고 하는데 육갑천서란 책을 찾으면 된다고 한다.

필자도 육갑천서를 찾으러 동굴을 가봤지만 일단 조조에게 패한 후에 가봐야 되는건지, 책을 찾을 수가 없었다. 그래서 책이 없는 상황에서 조조와 대결하게 되었다.

회복계의 모략만 잘 이용해서 그런지 필자는 육갑전서가 없는 상태에서 조조를 무찔렀

다. 육갑전서를 찾지 못했다면 필자의 방법을 써보기를 바란다. 일단 가장 민첩성이 높은 인물은 강유이다. 하지만 황충이 천리마를 타고 있기 때문에 둘의 속도가 가장 빠르다고 할 수 있다. 일단 강유에게 책면계를 쓰게 하고 가장 속도가 느린 인물에게 부대전체 회복계 모략인 금선계를 쓴다면 조조의 화계에도 그다지 어려움 없이 이길 수 있을 것이다. 이제 앞으로 계속 만나게 될 위나라 장군들과의 전투에서는 강유나 황충을 통해 책면계를 쓰도록 하자. 그러면 적들의 모략 공격에도 피해를 입지 않아 전투에서 이길 확률이 높아진다.

조조의 화계에도 불구하고 조조군을 무찌르면 조조는 전사하게 되고 유비의 갑작스런 회군령을 받게 된다.

유비가 부른 노성으로 돌아가 유비를 만나면 유비의 회군이 단순한 조조의 죽음에 대한 회상임을 알게 된다. 이제 마초와 관흥은 한중성을 지키러 떠나게 되고, 대신 관색이 합류를 한다. 조조가 죽자 위나라에서는 조조의 아들 조비가 왕위에 오르고 아버지의 복수를 위해 공격을 해온다. 다시 노성을 나와 조조를 무찌른 장소를 지나 남쪽으로 계속 진격하다 보면 위수관에서 조비를 만나게 되는데 강유의 책면계와 황충의 금선계를 적절히 이용한다면 큰 피해 없이 이길 수 있다.

위수관에서 패한 조비는 남쪽의 오장원으로 도망을 가는데 오장원까지 추격을 하자. 오장원에 가면 위나라의 군사 사마의가 도착한다. 조비가 사마의에게 공명을 공격하라고 명하지만 사마의는 오히려 조비를 죽이고 자신이 왕위에 오른다. 사마의와 전투중 사마의는 이상한 진을 펼쳐 유비군을 막아내고 유비군은 황석공이라는 사람에게 구출된다. 황석공은 사마의의 진을 깰 수 있다고 하지만 방법을 쉽게 가르켜주지 않는다. 그는 일단 찻잎을 가져오라고 하는데 천수성에 아주 좋은 찻잎이 난다는 사실을 어떤 사람에게서 들을 수 있다.

이제 다시 천수성까지의 긴 여행을 하자. 몇개의 관을 지나 산을 넘고 천수성에 들어가 찻잎을 받아다가 황석공에게 주자. 황석공은 찻잎을 끓일 아주 좋은 물이 필요하다고 한다.

물그릇을 주는 고로장의 우물옆의 노인에게 가서 물을 떠다가 황석공에게 주자. 그럼 황석공은 좋은 그릇에 차를 마시고 싶다고 하는데 노성의 찻그릇 수집가와 이야기를 해서 찻그릇을 얻어 황석공에게 주면 사마의의 진을 깨는 방법을 가르쳐준다.

이제 오장원으로 가서 황석공이 이야기해 준 방법대로 하면 사마의의 진을 깨고 사마의와 전투를 벌이게 된다. 하지만 이때 공명은 또 한가지의 아주 기발한 계책을 써서 사마의를 오장원 밖으로 끌어내게 되고 그가 성을 들어올 때 화계를 사용하여 사마의를 무찌른다.

대패한 사마의는 낙양성으로 도망을 치고 대승을 거둔 공명은 장안의 장료를 공격하려고 하지만 사마의가 도망을 갈 때 만들어 놓고 간 석진을 깰 수가 없다.

오장원에서 어떤 사람이 1000원에 파는 구전단을 오장원 동북쪽의 작은 집에 있는 사람에게 가져다 주면 그는 석진을 깨는 방법을 가르쳐준다. 석진을 통과하기 위해서 일단 석진으로 들어가 남쪽으로 11걸음, 동쪽으로 16걸음, 다시 남쪽으로 5걸음을 걸으면 출구가 나오게 된다. 이 방법으로 석진을 빠져나오면 장료가 지키는 장안인데 장료를 무찌르고 장안을 얻도록 하자. 그런 다음 다리를 건너 또 하나의 산을 통과한 후에 해안가로 가보면 배가 있지만 이미 장료가 기다리고 있다. 또다시 장료를 무찌르고 배에 오르면 낙양성 근처에 도착하게 된다.

이제 쉴 수 있는 곳은 오로지 해안가에 있는 마음씨 좋은 노인의 집 밖에 없다. 여러 개의 관을 하나씩 정복하면서 동쪽으로 나가자. 각각의 관에서 사마사, 사마소를 무찌르고 마지막으로 낙양성의 사마의까지 이기면 사마의는 죽고 천하를 통일하게 된다. 낙양에 입성하면 백성들도 평화의 도래를 기뻐하며 유비, 관우, 장비, 마초, 관흥도 낙양으로 오게 된다. 그리고 공명, 강우, 조운, 황충, 장포, 관색도 낙양의 황궁으로 입성하면서 중국 천하 통일의 길고도 험난했던 모험이 모두 끝이 나게 된다.

게임챔프 2주년 창간기념

퀴즈 대잔치

황석공이 가르쳐 준 사마의의 진을 깨는 방법은 무엇일까요? 정답을 적어 보내 주세요. 5명을 추첨, 지관(유)에서 제공하는 IBM PC 게임을 선물로 드리겠습니다.

보내실 곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 IBM PC 게임파워 담당자 앞

테마파크

THEME PARK

 문의처 : 동서게임채널(02-774-0261)

기종	IBM-PC	제작사	벌크로프	용량	미정	장르	시뮬레이션
가격	35,000원	발매원	동서게임채널	발매일	94/10월말예정	난이도	중

■ **사용 환경** : IBM PC 386 이상 기종
하드디스크 용량: 21MB

■ **그래픽 카드**: EGA, VGA

■ **사운드 카드**: 애드립, 사운드 블라스터, PAS, 롤랜드 MT32, 울트라 사운드, 범용 미디

마음속에 그린 공원을 설계해 드립니다

지루하고 따분하던 어느날, TV에서 나타난 대머리 아저씨에 의해 모든 것이 바뀌어 버렸다. 가만히 앉아 아무런 대화도 없이 TV를 보던 가족들은 어느 순간 멋진 공원의 정문 앞에 서 있게 된 것이다. 잠시 후 문이 열리고 상상 속의 공원을 배경으로 한 테마 공원이 시작되었다.

테마 공원에는 모든 것이 존재하고 있다. 박진감 넘치는 놀이 기구들과 푸짐한 메뉴를 갖춘 음식점, 승리의 짜릿함을 맛볼 수 있는 위락 시설 등... 테마 공원의 세계 속에서는 모든 환상이 현실로 이루어지는 것이다.

이 작은 세계 속에서 플레이어의 상상력이 새로운 매력을 창조하는 것이다.

플레이어는 공원의 주인으로서 세계에서 가장 멋진 공원을 창조하기 위해 노력해야 한다. 새로운 놀이 기구들과 더욱 높은 이윤을 올릴 수 있는 상점들이 플레이어에 의해 만들어지는 것이다. 더불어 공원에서 일어날 수 있는 모든 문제들이 플레이어를 기다리고 있다. 계속적인 인금 인상 요구, 쌓여가는 쓰레기, 적자 투성이의 엉터리 계좌 등등... 플레이어의 올바른 판단만이 모든 문제를 해결하고 세계 최고의 공원으로써 성장시킬 수 있다. 적절한 판단과 약간의 상상력만으로...

공원만들기에 앞서

오프닝 화면이 끝난 후 게임을 시작하기 전에 플레이어의 닉네임(별명)을 결정해야 한다.

참고로, 별명은 플레이어의 이름을 대신하는 동시에 그 사람이 진행하던 데이터를 다시 불러들이기 위해서 반드시 필요하다. 한사람의 데이터는 그 닉네임을 파일명으로 하여 기록되기 때문이다.

가령 〔GAME〕이라는 별명으로 게임을 진행하여 저장한 데이터는 〔CHAMP〕라는 별명으로 읽을 수 없다.

별명을 입력하고 난 후에는 그림과 같은 주메뉴가 나온다. 처음 시작하는 입장이므로 〔SET UP NEW THEME PARK〕를 선택한다. 그 후 플레이어는 자신이 게임을 진행하는데 필요한 상세한 설정을 해야 할 것이다. 여러분의 별명, 나이, 성별, 공원의 이름 등의 설정은 마음대로 입력하면 된다. 그러나 이후의 상세한 설정은 공원을 운영하는데 있어 큰 영향력을 행사하기 때문에 주의해서 기입해야 한다.

게임 설정

주메뉴 화면

우선 SIM LEVEL(게임 방식)에는 3가지가 있으며 각각의 방식에는 역시 3가지의 주의할 부분이 있다.

〔FULL(BUSINESS) GAME〕은 RESEARCH DEPARTMENT(연구 개발), STOCK SCREEN(재고 처리 및 식료품 주문), STOCK MARKET(주식 시장) 등의 모든 요소를 직접 해야 하는 것으로, 가장 복잡하면서도 가장 다양한 내용의 게임을 즐길 수 있는 메뉴이다. 여기서는 모든 것이 돈과 결부된다. 연구 개발도 충분한 자금 투자가 없이는 행할 수 없으며 식료품의 주문이나 주식 등이 모두 재정에 상당한 영향을 미치므로 무엇보다 자금의 중요성이 부각된다.(참고로, FULL GAME은 처음부터 10만의 빚을 지고 시작한다) 〔SIM GAME〕은 오로지 연구 개발에만 몰두하면 된다. 충분한 자금 투자가 없더라도 연구는 계속 진행될 수 있다.

〔SANDBOX GAME〕은 가장 간단한 모드로써, 플레이어가 그다지 신경쓸 일이 없다. 식료품은 필요할 때마다 자동으로 구입되고, 연구 개발에 자금을 투자하지 않아도 시간이 경과함에 따라 하나 둘씩 등장한다. 게다가 임금이나 물건값으로 인한 문제도 없기 때문에 플레이어는 오직 놀이 기구나 상점의 구입, 직원 고용 등에만 신경을 쓰면 된다. 단, 여기서는 테마 공원의 다양한 내용을 전부 접할 수는 없다. 연구 개발은 상점과 놀이 기구에만 집중되고 좀더 깨끗한 화장실, 더 멋진 나무들은 등장하지 않는다. 이 경우, 연구 분야를 직접 선택하고 싶다면 게임 도중에 〔SIM GAME〕을 선택하여 연구 개발에 투자하고 다시〔SANDBOX GAME〕으로 되돌아 오는 방법도 있다.(한번 투자를 결정한 항목은 그대로 시행되니까...) PARK VISITOR(공원 방문객)는 공원을 방문하는 사람들의 상태를 나타내는 것으로 HAPPY(기쁨), AVER-AGE(보통), FUSSY(민감함)의 세가지로 분류된다. 가급적이면〔HAPPY〕로 선택하는 것이 좋다. 만약 FUSSY(민감함)를 택한다면 방문객들은 플레이어의 작은 실수에도 쉽게 짜증을 낼 것이다. OPPONENTS(경쟁자)는 여러분의 경쟁이 되는 공원들의 수를 결정하는 것이다. 당연한 말이겠지만 경쟁자가 많을수록 고객들의 확보나 주식 등의 문제로 어려움을 겪게 된다.

지역에 대한 설명

자, 이제 내손으로 공원을 만들어 보자구!

마지막으로, 〔FIRST GAME〕에서 〔YES〕를 선택한다면 데모 화면에서 보았던 대머리 아저씨의 지시에 따라 놀이 기구와 상점의 설치 장소, 고장 수리, 공원 청소 및 내부 도로의 구성까지 이 게임의 진행 방법을 손쉽게 배울 수 있다. 모든 설정에 대한 선택이 끝난 후 확인버튼을 누르면 세계지도가 나온다.

노란 색으로 표시된 둥근 점이 새로 시작할 수 있는 지역으로, 왼쪽 아래부분의 〔BUY LAND〕를 선택하면 플레이어는 이 땅을 구입하게 되고 곧바로 공원 운영이 시작된다. 참고로, 별명을 〔DEMO〕라고 입력하고 〔CONTINUE GAME〕을 선택하면 벌프로그사에서 제공하는 멋진 공원을 볼 수 있다. 그러나 이 공원도 완성된 상태는 아니며, 여러가지 면에서 문제가 많은 공원이라는 것을 느끼게 될 것이다.

처음 시작한 지역에는 주위를 둘러싼 담과 공원까지 오는 도로 이외에는 아무것도 보이지 않는다. 플레이어는 바로 이 텅빈 공원에 자신의 그림을 그려 넣어야 하는 것이다. 명령을 내리기 전에 화면 하단의 아이콘들을 보도록 하자.

플레이어는 이 아이콘들을 사용해서 놀이 기구를 구입하고 직원들을 고용하는 등 공원 운영에 필요한 모든 명령을 내릴 수 있다. 그럼, 메뉴 아이콘들을 활용하여 공원을 꾸며 보도록 하자. 우선 플레이어의 공원에는 방문객들이 이동할 수 있는 공원 내의 도로가 있어야 할 것이다. 도로는 가급적이면 복잡하지 않게 하는 것이 좋다. 그래야 앞으로 들어서게 될 다른 종류의 놀이 기구들과 쉽게 연결될 수 있고 방문객들이 길을 찾는데도 편리하기 때문이다.

도로를 준비한 다음, 놀이 기구를 설치해야 한다. 놀이 기구는 아무 장소나 빈 곳이면 설치 할 수 있지만, 가급적 사람들이 찾기 쉬운 곳에 위치해야 한다. 놀이 기구를 구입, 설치한 후에는 매표소와 출구의 설정이 이어지는데 때로는 〔MAZE〕와 같이 입구의 위치가 스스로 결정되는 것도 있다. 역시 매표소와 출구는 적절한 위치에 만들어야 하며 반드시 도로와 접하도록 만들어야 한다. 그렇지 않으면 놀이 기구를 탄 방문객들이 도로를 벗어나서 헤매게 된다.

놀이 기구와 부대 시설들이 준비되면 이제는 상점을 세워야 된다. 상점 역시, 도로와 1타일 내가 적당하며 각 상점들마다 가격과 설탕, 얼음, 양념 등의 품질을 조절할 수 있다. 보통 평균적인 수준으로 맞춰져 있다. 각 기구들과 상점사이의 거리는 적당히 하는 것이 좋다. 일반적으로 좋은 놀이 기구 주변의 상점들이 인기가 좋은 것은 당연한 일이다. 놀이 기구와 각종 상점의 설치가 완료되었다면 공원의 발전과 관리의 필수 요소인 고용인들을 고용해야 한다. 우선 필요한 고용인은 놀이 기구마다

수리공을 1명씩 배치를 하고, 그 다음에는 청소부를 고

용해야 하는데 너무 많이 고용할 필요는 없다. 청소부들을 많이 고용하기보다는 연구개발에 있어 고용인의 훈련을 실시함으로써 적은 수의 인원으로도 공원 전체를 깨끗하게 유지할 수 있다. 그리고 입구를 비롯하여 사람들이 많이 다니는 장소에는 경비원(GUARD)을 1명 정도 배치를 하도록 한다. 가끔씩이지만 공원에 불량배들이 들어와서 방문객을 괴롭히거나 풍선을 터뜨려 아이들을 놀라게 한다. 특히 그들이 많이 몰리는 지역은 아케이드(ARCADE)를 비롯한 위락 시설 부근이므로 그 근방에 경비원을 배치함으로써 유사시에 대비해야 할 것이다. 마지막으로 공원의 영원한 마스코트인 놀이꾼(ENTER TAINER)들을 고용해야 한다. 놀이꾼의 종류가 다양하므로 차지하는 공간을 잘 고려해서 배치하는 것이 좋다. 화면 하단에는 여러개의 그림 모양 아이콘 명령들이 존재한다.

최고의 위락 시설 아케이드

메뉴 설명

선택은 각 아이콘 위에 커서를 위치시킨 후 왼쪽을 클릭하면 된다. 간략화된 형태로 아이콘 아래의 모든 명령을 보고 싶다면 오른쪽을 클릭한다.

ROAD ICON (공원내의 도로)

일반도로

공원 내의 도로를 만들 때 사용한다. 마우스의 왼쪽을 클릭하여 설치하고 오른쪽을 클릭하면 해체된다.(이하 왼쪽 클릭은 L-CLICK으로, 오른쪽 클릭은 R-CLICK으로 표기함)

일반도로

줄서서 기다리는 미니도로

놀이기구 구입

상점구입

나무

직원고용

공원의 지도

상태정보관찰

일방 통행표시

일반도로의 건설 후, 그 도로 위에 화살표 표시를 덧칠하는 작업이다.

L-CLICK을 하여 일방통행을 시키고자 하는 방향으로 선택하면 설치는 간단히 이루어진다. L-CLICK을 할 때마다 방향이 바뀐다.

방향 표지판

어디로 가야 하는지 방향을 표시하여 쉽게 지칠 수 있는 어린이들을 보호하는 역할을 한다.

WAIT LINE ICON (줄을 서서 기다릴 수 있는 미니도로)

길이가 길수록 많은 사람들이 놀이 기구를 타려고 기다릴 수 있지만, 반면에 지루해질 수도 있으니 적절한 길이를 선택하도록 한다.

RIDE PURCHASER ICON (놀이 기구의 구입)

놀이 기구들을 선택하면 그 놀이 기구의 인기 순위, 개발 정도 등을 알 수 있으며 구입하고자 하는 기구에 L-CLICK을 하면 구입할 수 있다. 여기서 가장 중요한 것은 놀이 기구의 흥미도(EXCITEMENT)와 기계적 신뢰도(RELIABILITY)로써 이것은 놀이 기구에 탑승하는 방문객들의 반응에 직결하므로 주의해야 한다.

유령의 집

초반에는 유령의 집(GHOST HOUSE), 유쾌한 성(BOUNCY CASTLE)과 같이 박진감 넘치는 놀이 기구만으로 방문객을 끌도록 한다. 다만 성(CASTLE)의 경우는 기계적인 신뢰도가 낮기 때문에 고장에 유의해야 한다. 무엇보다도 연구 개발을 통해서 비행기(FLYING PLANE)나 스페이스 셔틀(SPACE SHUTTLE), 그리고 롤러 코스터(ROLLER COASTER)와 같은 최상의 놀이 기구들을 만들어 내야 한다.

신나는 스페이스 셔틀

그렇다고 해서 무작정 생기는 놀이 기구를 모두 설치하지는 말기 바란다.

방문객은 무조건 늘어나는 것이 아니라, 약간씩 변화하면서 증가하므로 공원의 평가가 좋다면 약간의 놀이 기구만으로도 고객들을 끌어들일 수 있을 것이다.

놀이 기구의 선택

SHOP PURCHASER ICON(상점 구입)

구입하는 방법은 놀이 기구와 동일하다. 방문객의 구미에 맞게 얼음, 설탕, 양념, 가격만 잘 조절한다면 놀이 기구보다도 몇배나 높은 수입을 올릴 수 있는 장소가 될 것이다. 예를 들어 아이스크림에 설탕을 많이 넣으면 어

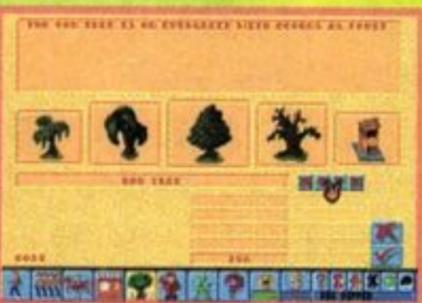
이용객들에게 보다 좋은 스테이크를 제공하자

앗! 놀이 기구가 폭발한다!

린이들이 많이 사먹게 됨으로써 고수익을 올릴 수 있을 것이다. 놀이 기구보다는 많은 상점들로 흥미를 끌게 하는 것이 좋다. 또한 오리 사냥(DUCK SHOOT)이나 오락실(ARCADE)과 같은 위락 시설도 무시해서는 안된다. 이 게임을 즐기는 플레이어 자신과 마찬가지로 테마 공원을 찾는 어린이들은 승부의 쾌감이나 상품이 주는 매력에 기꺼이 돈을 사용할 것이다.

SCENERY PURCHASER ICON(기구 구입)

이 명령은 공원의 미관을 위한 것이다. 나무와 울타리, 그리고 호수도 그 크기를 조절해 조성할 수 있다. 울타리는 공원의 미관은 물론 방문객들이 공원 내의 잔디를 훼손하는 것도 방지할 수 있다. 공원에 꼭 필요한 화장실도 이 명령으로 구입한다.

환경 조성을 위한 나무

STAFF PURCHASER ICON(직원 고용)

공원에 없어서는 안될 직원 고용 명령이다. TEDDY MAN(스카이콩콩을 탄 곰인형), SHARK MAN(상어인간), CHICKEN MAN(닭 분장을 한 광대), HANDY-MAN(청소부), SQUID MAN(문어 모양의 광대), STRONG MAN(천하 장사).

RHINO MAN(하마 분장을 한 광대), GUARD(경비원), MECHANIC(기술자) 등이 있다.

특히, 청소부는 공원의 미관을 깨끗이 하는데 절대적으로 필요한 사람이다. 만일 공원에 쓰레기가 많다면 방문객은 당연히 얼굴을 찌푸릴 것임에 틀림없다. 이상한 형태로 춤을 추는 고용인들(ENTERTAINER)들도 방문객들이 좀 더 흥미를 가지고 놀이 기구를 타도록 유도하는 역할을 한다.

정복을 차려 입은 경비원은 길을 잃은 사람이나 가끔씩 들어오는 불량배를 처치하기 위한 사람이다. 평상시에는 아무런 행동이 없으나 반드시 필요하다는 것을 기억하자.

기술자는 기계적인 고장에 대처하기 위해 존재하는 사람이다. 만일 고장난 기구의 수리가 이루어지지 않으면 기계는 큰 폭발을 일으켜 버릴 것이다.

PARK MAP(공원의 지도)

공원의 규모가 커지면 게임상의 화면만으로는 관리가 힘들다. 이때 이 명령을 사용하면 공원 내의 상태 관찰이 용이하며, 공원 내부의 어디로든 빠른 이동이 가능하다.

QUERY ICON

공원의 지도

(상태 정보 관찰)

각종 놀이 기구의 상태나 많은 상점들의 정보를 보여주는 명령이다. 이 아이콘을 선택하면 커서가 물음표 형태로 바뀌는데, 이때 정보를 알고자 하는 곳에 클릭하면 화면 오른쪽 하단에 몇가지 정보가 나타난다.

그림 형태로 상태가 나타나며, 그 그림 중에 물음표 표시를 선택하면 세부 메뉴로 들어가 숫자상으로나 문자상으로 상태를 수정할 수 있다.

놀이 기구를 선택하면 놀이

놀이 기구를 선택했을 때

기구의 여러 상태를 조절할 수 있는 조율 아이콘(TUNE-UP ICON)이 표시되는데 각각에 대한 설명은 다음과 같다.

우선 첫번째의 물음표와 비슷하게 생긴 아이콘은 정보 화면으로 넘어가게 해준다. 두번째 아이콘은 놀이 기구의 이용 시간을 설정하는 것으로 이용 시간이 길면 만족도가 올라간다. 세번째는 한번에 이용하게 될 사람의 수를 나타내며, 네번째는 기구가 어느 정도 고장이 난 상태인가를 알려준다.(붉은 부분이 가득차면 폭발한다) 다섯번째는 기구에 따라 놀이 기구를 수리할 기술자를 호출할 수 있다. 마지막의 바늘은 기계의 운행 속도를 나타내는 것으로 오른쪽으로 갈수록 빠르게 작동하지만 반면에 위험도는 올라간다. 기계의 작동이 빠를수록 관람객이 좋아할 것은 당연하겠지만 BOUNCY CASTLE과 같이 기계적인 신뢰도가 낮은 기계들은 속도를 높이지 않는 것이 좋다.

기술자와 청소부를 제외하고

놀이 기구를 선택했을 때 공구 모양의 아이콘을 잘 살펴야 한다

고용인을 선택했을 때

는 이동시킬 수 있는 집게 모양의 이동 아이콘 밖에 없다.

기술자

집게 모양의 이동 아이콘과 수리 공구 모양의 아이콘이 있으며, 수리를 필요로 하는 놀이 기구가 있으면 공구 모양의 아이콘을 클릭한 후 그 놀이 기구에 클릭한다. 놀이 기구가 고장나면 대개 기술자가 자동적으로 나타나서 수리를 하는데, 때때로 자동으로 나타나지 않는 경우가 있으니 주의하길 바란다. 만약 계속 수리를 하지 않으면 기구가 폭발해 버릴 수도 있기 때문에 가끔씩 놀이 기구의 상태를 살펴서 고장나기 전에 미리 수리를 지시하도록 한다.(놀이 기구의 조율 아이콘에 대한 설명 참조)

수리 작업 중인 기술자

청소부

기술자와 마찬가지로 이동 아이콘과 효율적인 청소를 위해 구역을 나누는 아이콘이 있다. 8자 모양의 아이콘을 선택하면 두가지 표시가 나타나는데, 하나는 담당 지역을 설정하는 것이고, 다른 하나는 설정한 지역을 해제하는 것이다. 모든 일이 끝나면 다시 8자 모양의 아이콘을 선택하여 명령을 종료한다.

상점을 택했을 때

가격이나 상품의 질 등을 조절할 수 있다. 예를 들면 풍선을 판매하는 상점을 선택하면 가격을 조절할 수 있고, 패스트 푸드점을 선택하면 음식에 들어가는 양념이나 콜라에 넣는 얼음의 양 등을 조절함으로써 더욱 많은 판매를 할 수 있다.

상점의 품질을 개선하자

PARK STATUS (방문객의 상태 정보)

방문객의 모든 정보를 볼 수 있다. 노란색의 둥근 마크는 방문객의 상태에 따라 웃는 얼굴, 보통 얼굴, 시무룩한 얼굴 등 3가지로 나뉜다.

초록색 막대 모양의 그래프는 다음 버스를 타고 올 손님의 수치를 나타낸다. 붉은색 막대 모양의 그래프는 공원 내에 있는 방문객의 숫자를 나타낸다.

L-CLICK을 하면 공원 내에 있는 방문객의 상태를 보다 쉽게 보여주는데 하늘색의 그래프가 많을수록 방문객들이 만족하고 있다는 것이며,

보라색이 많을수록 불만족한 방문객들이 많다는 것이다.

오른쪽에 보이는 세로 막대 모양의 그래프 아이콘은 각종 상점들의 주문 아이콘이며, 백열전구 모양의 아이콘은 개발 아이콘이다.

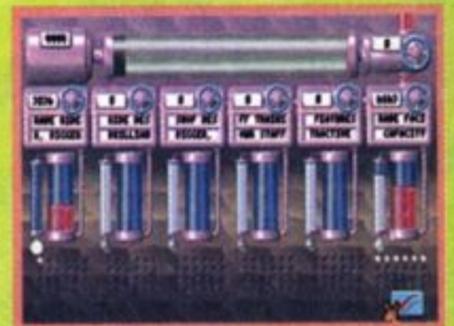
주문 아이콘을 선택했을 때

창고와 함께 오른쪽 화면에 구입 관리 장부가 있으며, 이 장부 위에서 각 상점들에 필요한 물량을 선택한 후 물품 주문(SEND ORDER)을 통해 구입할 수 있는데 주의할 점은 주문한 제품은 도착할 때까지 시간이 걸린다는 것이다. 미리 준비하여 가급적 빨리 구입을 할 수 있도록 해야 한다.

개발 아이콘을 선택했을 때

여러개의 작은 밸브와 하나의 큰 밸브가 보이며, 각각의 작은 여섯개의 밸브가 개발을, 하나의 큰 밸브가 개발에 투자되는 자본금을 나타낸다. 이것도 역시 밸브 위에서 L-CLICK으로 투자를 하며, R-CLICK으로 투자 자본을 회수한다. 제일 위쪽의 큰 밸브로는 한계량을 조절할 수 있는데, 검은색 부분을 L-CLICK을 한 채로 정하고 싶은 한계량만큼 왼쪽으로 옮기면 된다. 여섯개의 작은 밸브들은 개발을 어디에 하는가와 각각 투자되는 자본금을 나타낸다.

연구 개발은 고용인들의 훈련(훈련을 하면 일의 진행속도가 보통 때보다 효율적이고 빨라진다), 새로운 놀이 기구의 디자인, 상점 디자인 등의 여섯가지 요소로 나누어져 있으며 필요에 따라 적절한 투자를 실시해야 한다.

개발이 진행됨에 따라 작은 파이프 아래쪽에 하얀 점이 생기는데 모든 점이 하얗게 되면 그 개발이 완료된 것이다. 가급적 초반에는 상점이나 고용인의 훈련에 주력하도록 한다. 돈을 버는데는 새로운 상점들이 가장 효율적이기 때문이다.

이번에는 어디에 투자할 것인가?

BANK ICON(자금 상태)

현재의 자본 상태를 나타내며 깜빡거리면서 나타나는 금액은 현재의 증가 혹은 감소되는 돈의 양을 나타낸다. L-CLICK을 하면 자본 상태를 쉽게 그래프로 나타내 주며 공원 전체의 밸런스는 물론 금액의 출입, 주식 시장까지 보여준다.

주식시장 메뉴에서는 자신

의 주식 또는 경쟁자의 주식을 구입할 수 있으며, 경쟁자의 주식 중 많은 양을 소유하면 경쟁자의 공원을 갖게 된다. 그러나 가끔 상대방이 여러분의 주식을 구입하려 한다면 당연히 주의하는 것이 좋다. 물론, 가장 좋은 방법은 자신의 주식을 모두 구입해 버리는 것이지만 만일 자금이 부족하다면 위험할 수도 있다. 주식 투자에 익숙하지 않다면 〔FULL GAME〕은 피하는 것이 좋다.

상한가를 달리는 주식들

게임을 진행함에 있어 하단의 아이콘 외에도 몇가지 중요한 것이 있다.

이들은 대개 화면 상단에 위치하고 있으며, 계속 나타나 있거나 어떤 명령을 수행하면 나타난다.

DATE(시간)

이 게임은 리얼 타임 게임(REAL TIME GAME)으로 화면의 왼쪽 상단에 현재의 날짜를 표시해 준다. 플레이어가 쉬고 있는 사이에도 게임의 진행은 계속되며 라이벌은 더욱 그 사실을 잘 기억하고 있을 것이다. 이른바 연속적인 시간의 흐름... 잠시나마 휴식을 취할 수 있는 방법은 오로지 P키를 눌러 정지시키는 것 뿐이다. 단 이 상태에서는 어떤 명령의 수행도 불가능하다.

MENU BAR(메뉴 바)

화면 최상단에서 클릭하면 나타나는 메뉴로 총 3가지로 나누어진다.

저장 및 불러오기(PARK)

게임의 저장 및 불러오기를 실시하는 메뉴로 그외에도 공원의 개/폐장이나 불꽃놀이 장면을 살피는 등의 명령을 수행할 수 있다.

옵션(OPTION)

게임에 필요한 여러 사항들을 조절하는 옵션으로 조언이나 버스의 자동 구입, 게임의 방식(난이도)을 변경하거나 게임의 속도 등을 조절하는데 사용된다.

보기(DISPLAY)

게임의 전반적인 명령으로 아이콘에서 실행할 수 있는 명령과 그렇지 않은 명령이 구분된다. 예를 들어 세계 지도를 살펴 본다거나, 화면에 있는 기구나 사람들을 작게 표시함으로써 잘 보이지 않는 장소를 살펴볼 수 있게 하는 등의 메뉴가 있다.

미니 아이콘(MINI ICON)

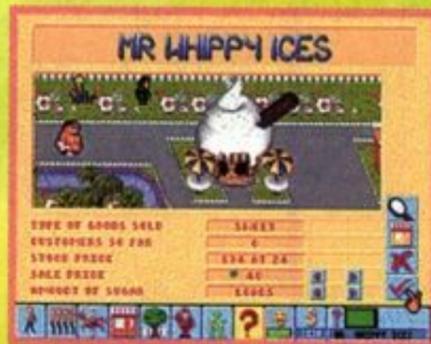
게임중 참고를 위해서 존재하는 아이콘들로 고용한 인물들이나 연구 개발 등에 등장한다. 청소부(HANDYMAN), 기술자(MECHNICS), 광대(ENTERTAINER)의 얼굴 모습이 나타나며 여기에 커서를 이동시킨 후 클릭하면 각 인물들로 이동한다. 즉, 청소부 얼굴 모양의 아이콘을 처음 클릭하면 첫번째 청소부가 선택되고 다시 클릭하면 두번째 인물이 클릭되는 방식이다. 때때로 깜빡이면서 등장하는 전구 모양의 아이콘은 연구 개발의 결과가 나타났을 때 등장하며 여기서 클릭하면 개발한 결과를 알 수 있게 된다.

초기에 공원을 설정한 후에

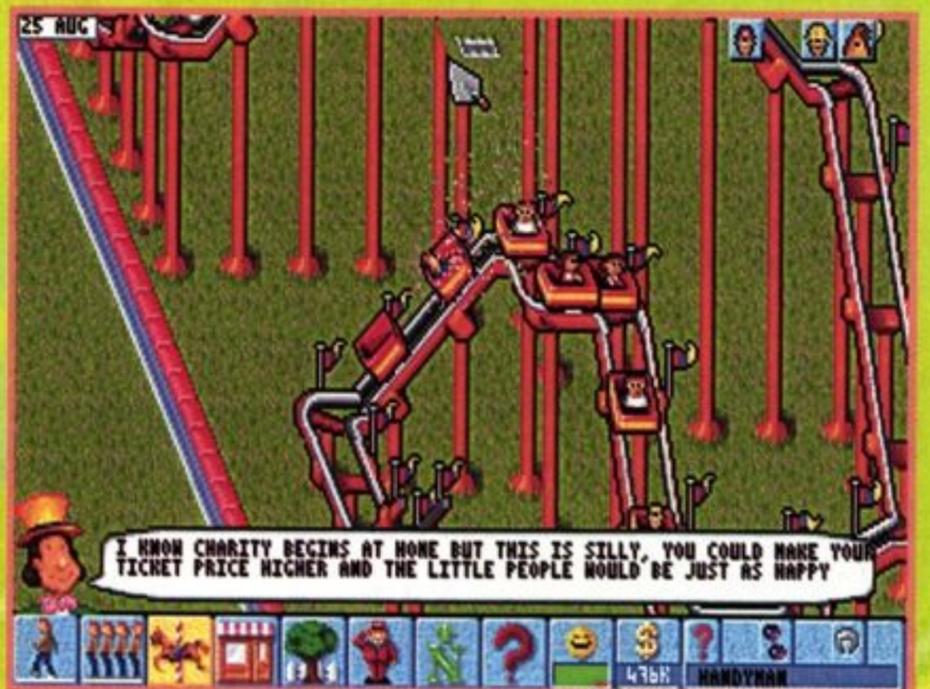
테마파크의 성공 전략

각각의 시설 확장 및 투자를 위한 자금을 여유있게 남겨둬야 한다. 일단 처음부터 높은 수익을 보장할 수 없기 때문에 초반부터 과도한 투자를 한다면 오래지 않아 자금에 압박을 받게 된다. 처음에는 가장 흥미도가 높은 유령의 집(GHOST HOUSE)와 성(CASTLE)을 적극 활용하고 적절한 상점 배치로 손님을 끌어야 할 것이다. 설탕이 많은 아이크스림과 카페인이 많은 커피는 건강에는 나쁠지는 모르지만 방문객의 주의를 끌기에는 충분하고 그들은 더욱 맛있는 음식을 위해 돈을 아끼지 않을 것이다.

이어의 공원을 이용하기 위해 돈을 버릴 리가 없다. 플레이어는 더욱 멋진 공원을 만들기 위해 연구를 지속해야 한다.

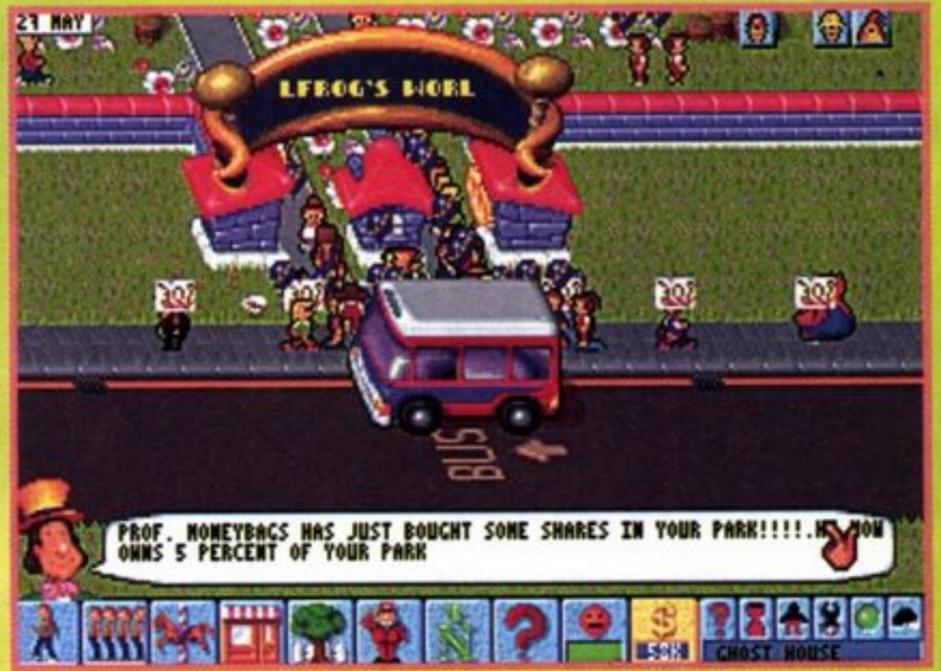
초반에는 자금도 부족하여 한 두 부분에만 주력할 수 밖에 없겠지만 조금씩 조금씩 새로운 놀이 기구와 더욱 많은 이윤을 남길 수 있는 상점이 등장하는 것은 여러분에게 무언가 새로운 기대를 안겨줄 것이다. 더 빨리 더 많은 일을 처리할 수 있는 고용인, 새롭고 커다란 버스, 모든 이들이 만족하는 멋진 공원의 모습, 이 모든 것은 결코 꿈이 아니다.

인기가 좋은 미스터 위시 아이스(MR. WHICY ICE)

새로운 놀이 기구, 더 많은 이윤을 남길 수 있는 상점, 이 모든 것은 개발 투자를 통해 이루어진다. 더 이상 새로운 것이 없다면 아무도 플레

경우에 따라서는 공원의 적자 운영을 기록할 수도 있다. 그 이유를 빨리 깨우쳐 더 적극적인 대처를 하도록 한다. 계속되는 적자는 공원 운영을 망치게 되고 결국 파산할 수

최고의 놀이 기구 롤러 코스터

파산해 버린 주인공

도 있다.

연구를 통해 열심히 일을 하는 직원이라 할지라도 급료에 불만을 가질 수있다. 이때 플레이어는 임금이나 물건값에 대한 협상에 직면하게 될 것이다. 너무 적극적으로 나서지 말고 유연하게 대처하며 임금 문제에 합의하록 하자. 한번 합의에 실패 할수록 상대방의 인상 요구액은 증가하며, 계속 합의에 실패하면 직원들이 모두 일을 멈추고 파업에 돌입한다.

임금 협상 모습

파업이다!

테마 공원을 운영함에 있어 플레이어가 가장 관심을 가지는 부분은 역시 멋진 공원을 꾸미는 것이리라. 테마 공원은 여러분들에게 자신만의 새로운 공원을 가질 수 있는 기회를 준다. 그러나, 그러한 일은 결코 쉬운 것은 아니다. 항상 방문객의 반응을 주의깊게 살피고 그 변화에 능동적으로 대처해야 한다. 공원을 운영함에 있어 가장 중요한 것은 공원을 찾는 방문객의 수이다. 버스에 탑승한 방문객의 숫자는 그들의 반응을 직접적으로 나타내는 것이다. 공원을 찾는 방문객이 줄어든다면 여러분은 그 이유를 여러모로 생각해 보아야 한다. 가장 좋은 방법은 역시 모든 일을 한 후에 방문객들의 반응을 살펴 보는 것이다. 물론 공원을 확장하면서 더 좋은 버스를 연구 개발하는 일도 결코 무시할 것은 아니겠지만...

시간이 지남에 따라 임금은 계속 상승하고 고용인들은 점점 일을 회피할 것이다. 이를 막는 방법은 오직 한가지, 연구 개발을 통해 여러분의 직원을 새롭게 훈련시키는 것 뿐이다.

매년의 결산

이제 테마 공원에 대해서 약간이나마 이해를 하셨는지? 테마 공원은 플레이어에게 새로운 기회를 제공함과 동시에 그에 상응하는 어려움을 안겨준다. 이제 여러분의 앞에 넓은 공터가 놓여져 있다. 여러분은 자신만의 모든 판단으로 이곳에 새로운 낙원을 건설해야 한다. 테마 공원의 진정한 테마는 바로 여러분 자신의 마음 속에 있는 것이다.

IBM-PC 집중공략

항공모함 대해전 I, II

Carriers at War

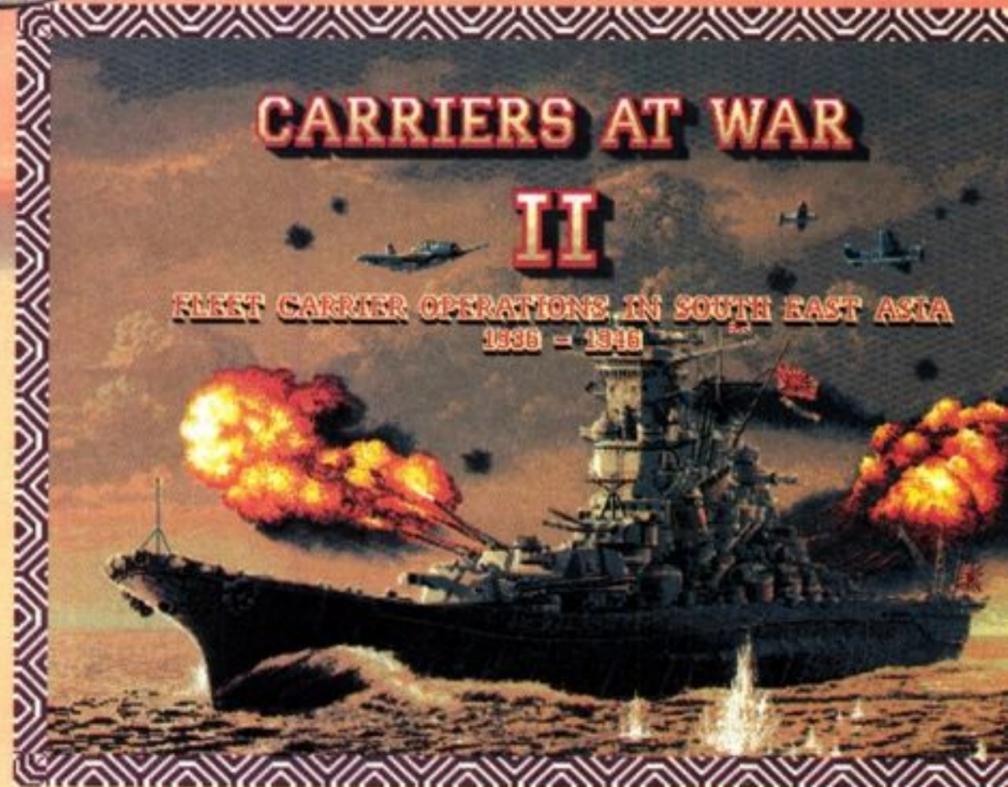
기종	IBM-PC	제작사	SSG	용량	3.5인치 5장	장르	전략시뮬레이션
가격	36,000원	발매원	금성소프트웨어	발매일	94/9월초	난이도	중

■ **문의처** : 금성소프트웨어(02-7670-801)

■ **사용 환경** : IBM-PC 386/486/팬티엄 호환기종/ I, II편 모두 실행시키기 위한 최소 시스템 사양으로2MB의 램

■ **그래픽 카드**: VGA

■ **사운드 카드**: 사운드 블라스터 호환기종

■ **입력도구**: 마우스 지원

이 새벽, 당신의 모니터를 뒤흔드는 일본군의 진주만 기습공격이 재현된다

이것만은 알아두자!

항공모함 대해전 1편에는 태평양 전쟁을 발발시킨 진주만 공습 시나리오를 비롯하여 산호해 해전, 미드웨이 해전, 동솔로몬 해전, 산타크로스 해전, 그리고 필리핀 해협 해전 등이 있으며 2편은 1편보다 보강된 그래픽과 인공지능을 바탕으로 동남아시아 전역에서 전투를 벌인다.

플레이어가 반드시 알아두어야 할 점은 I, II편은 연속적인 것이 아니라 완전히 별개의 시나리오를 지니고 있으므로 저장화일이 서로 호환되지 않는다는 점이다. 또한, I편이 설치된 상태로 II편을 하드디스크 드라이브에 설치하면 이전의 화일이 모두 지워진다는 점을 잊지 말도록 하자.

종군일기

1942년, 일본이 진주만 공격을 개시한다는 긴급한 소식이 날아들었다. 앞으로 시간은 2시간... 시간이 없다. 근처에 있는 전함은 미조리와 프리기트함 뿐.항공모함은 요크타운 한척뿐.

나는 일본의 공격을 저지키 위해 진주만으로 항공모함과 비행편대를 출동시켰다. 적들은 아직 보이지 않는다. 하사관에게 항공모함 주변 360도 경계를 명했다. 아직도 주위는 조용하다. 1시간 후, 나는 망원경으로 동쪽 바다를 관측했다. 순간! 경보가 울렸다.

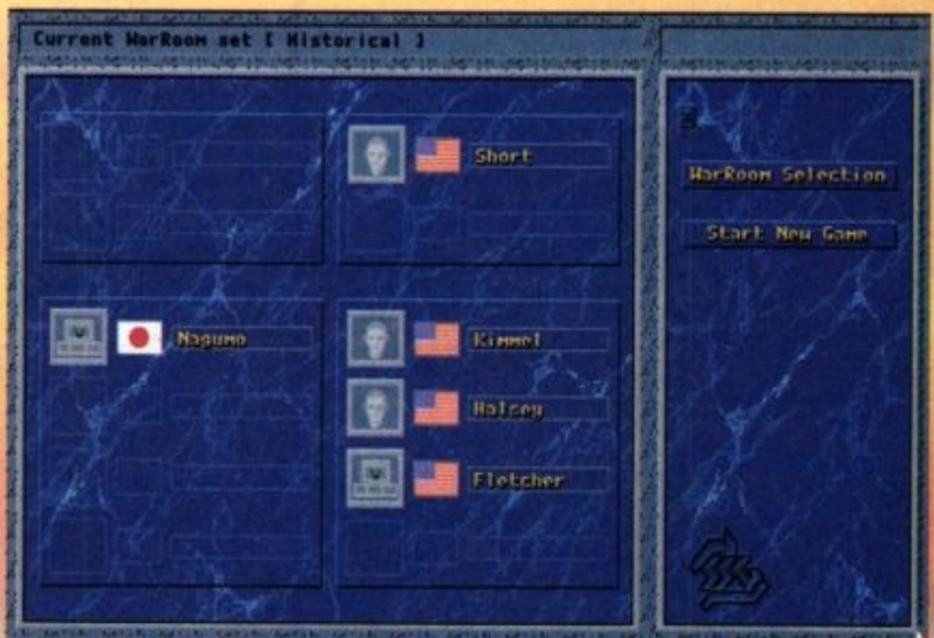
"12시 방향에 적기 출현! 적기 출현! 장병들은 위치를 사수하라!"

나는 재빨리 관제탑으로 올라가 하사관의 보고를 받았다. "12시 방향에 적기로 보이는 물체 100여기가 오고 있습니다."

나는 전함 미조리호에 이 사실을 알림과 동시에 만반의 공격태세를 갖추라고 명했다. 전함 미조리는 다른 함대에도 연락을 취하고 전투태세로 돌입했다. 적기는 제로기와 폭격기들이다. 관찰 결과, 제로기 120대와 폭격기 30대. 전시 상황에 익숙치 않은 우리는 당황할 수 밖에 없었다.

항공모함에 실려있는 전투기 46대, 정찰기 10대, 수리중인 전투기 12대, 전력상으로 큰 차이가 난다. 하지만 단념할 수는 없지 않은가...

유능한 조종사들 30명을 출격시키고, 전투기 수리가 끝나는대로 지원조를 투입할 예정이다. 나머지는 모두 대공포로 방어해야 한다. 1조의 출격을 명하는 순간, 정찰기로부터 보고가 들어왔다. 적의 제로기에는 2기씩의 로켓이 탑재되어 있다는...

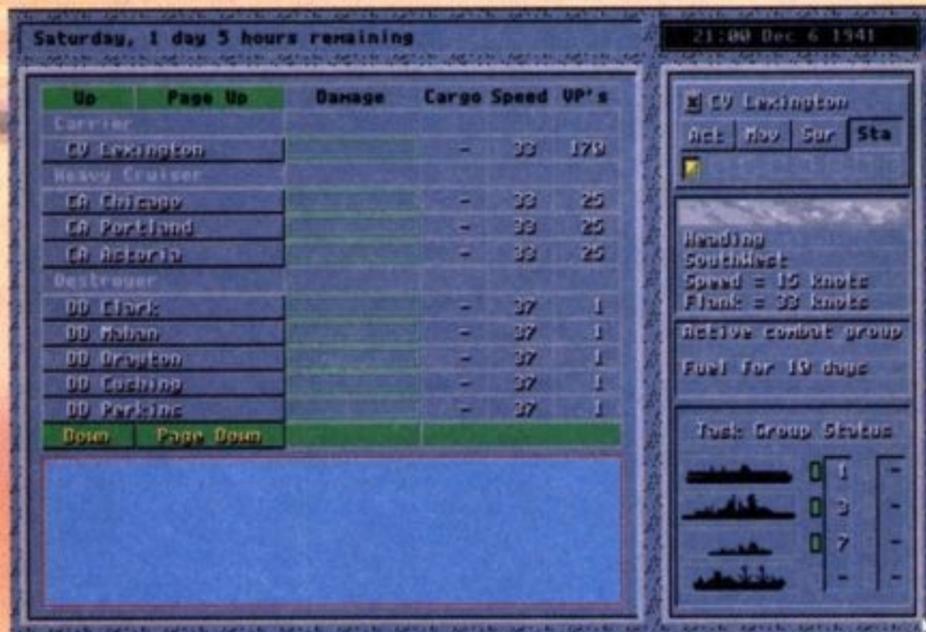
피해를 최대로 줄이기 위해 함대 진형을 넓게 펼쳐 측면

미국 혹은 일본중에서 원하는 국가를 선택한다

을 바라보고 있다. 몇갈래의 제로기 편대가 잠시 사라진 틈을 타 아군 조종사들에게 공격 명령을 하달했다.

격추된 적 폭격기 8대, 제로기 30대, 아군 격추기 23대... 막대한 피해다.

나머지 전투기에 귀환을 명하고 2조를 출동시켰다. 그 순간, 잠시 사라졌던 적 제로기 20여대가 출현, 귀환중인 아군기를 모두 격추시키고 만다. 그리고 2조와의 치열한 도그화이트가 전개되었다. 1분 후에 아군의 대공포망에 적기들이 출현했다. 아군기들을 후퇴시키고 대공포 사격을 시작했다. 격추된 적 폭격기 10대, 제로기 30대. 아군 전투기 47대 격추, 전함 미조리 침몰, 수리중인 전함 12척 침몰, 잠수함 4척 침몰, 폐허로 돌변한 시가지...

그들은 우리에게 막대한 피해를 주고 물러갔다. 나의 요크타운호도 한쪽으로 기울고 있었다. 붉게 타오르는 석양과 함께...

미국측 모함에서 정찰기를 발진시킨다

함선의 상태를 볼 수 있는 메뉴

일본군이 아군의 함선에 폭격을 가한다

폭격으로 말미암아 함선에 불꽃이 피어오른다

전체 지도의 모습이 보인다

지원 시나리오

화면 우측의 지원 시나리오 6개(진주만, 산호해, 미드웨이 해전, 동솔로몬 군도, 산타크루즈 군도II, 필리핀해) 중에서 하나를 골라 클릭한다.

화면은 4개의 입체 박스와 우측의 박스 하나로 구성되어 있다. 4개의 입체 박스중 위의 2개는 지상기지(LAND BASE)이고 밑의 2개는 함대(TASK GROUP)/항공모함(CARRIER GROUP)이다. 초보자라면 함대 하나만을 선택, 게임을 익히는 것이 이상적이다.

화면의 우측에는 전투지 선택(WAR ROOM SLECTION)과 〔NEW GAME〕이 있다. 〔WAR ROOM〕을 선택하면 역사적인 모드(HISTORICAL)로 플레이할 것인지 아니면 가상 모드(VARI-ANT "A")로 할 것인지를 결정한다.

〔RANDOM〕을 선택하여 절충하는 것도 효과적이다.

게임 화면

게임 화면은 바다가 보이는 주메뉴 화면과 우측에 있는 콘트롤 박스로 나뉜다.

모든 명령은 이 콘트롤 박스에서 이루어진다. 아군이 미군이면 미군기가 위쪽에, 일본군이면 일본기가 위쪽에 나타난다.

미국기를 클릭하면 플레이어가 선택한 함대(또는 지상기지)는 회색 띠로 둘러싸인다. 회색 띠가 없는 것은 아무리 클릭해도 메뉴가 실행되지 않는다.

공습할 비행기에게 임무를 부여한다

전쟁을 끝내고 마지막 보고서를 본다

엔터프라이즈의 모습

명령 조달 화면

모든 명령을 조달하였으면 화면 상단의 〔CONTROL〕을 선택하여 시간을 작동시켜야 한다. 이 게임은 한턴씩 진행하는 것이 아니라 플레이어가 직접 그 턴을 제어한다. 지금 현재는 BREAK 상태 즉, 시간이 정지된 상태이다.

플레이어는 모든 함대와 지상기지에 명령을 내려야 한다. 국기 옆의 네모난 박스를 보고 명령을 조달할 수 있다.

항공모함이 그려져 있는 박스는 항공모함 및 항공모함 호위용 순양함과 디스트로이어급 전함으로 이루어진 함대이며, 네모난 박스만 그려져 있는 것은 전함만으로 구성된 함대이다. 아무 것도 그려져 있지 않은 것은 지상기지이다.

각 국기를 클릭하면 함대와 지상기지에 대한 명령들이 나타난다. 가장 밑에 있는 박스는 상태 화면이다. 각기 이전 상태로 돌아오려면 우측 화면 위쪽의 작은 십자가를 클릭하면 된다.

지상기지(LAND BASE)

국기가 그려져 있는 것중에서 국기만 달랑 그려져 있는 것을 클릭하면 된다.

지상기지 행동 〔LAND BASEACTION(Act)〕

지상기지의 기후나 레이더 상태를 나타낸다. 화면 우측 아래에는 경계 구역을 설정한다. 명령 포지션 박스 밑의 상자들 중, 회색은 현재 사용할 수없는 기지이며 초록색 상자만 비행기를 이륙시킬 수 있다.

지상기지 정보 〔LAND BASE INFOMATION(Inf)〕

회색을 초록색으로 만들려면 다른 기지에서 비행기를 이동시켜야 한다.

이동(Translate)을 위해 〔Trn〕박스를 사용한다.

〔Trn〕을 선택한 후 이동시킬 기지를 선택한다. 그리고 나서 비행기를 이동시킨다.

다음 턴에 비행기들이 이동하면 곧 초록색으로 변한다.

모든 비행기에 대한 재급유와 장비 보급도 잊지 말자.

적 기지 습격 〔LAND BASE STRIKE(Str)〕

적 기지나 항구, 적기 등을 공격할 때 쓰는 박스이다.

LAND BASE(적 기지), PORT FACILITES(적 항구), NAVAL SIGHTINGS(적 비행기) 중에서 출격할 수 있는 비행기들을 고를 수 있다. 만약 고를 수 없다면 거리가 너무 멀어서 그곳까지 갈 수 없는 경우이다. 이때는 항공모함을 출동시켜야 한다. 비행기들을 고른 후(보통 폭격기는 호위기들과 함께 보내야 적에게 적잖은 피해를 입힐 수 있다)

출격 명령을 내린다.

출격!!

함대(TASK GROUP)

함대 행동〔TASK GROUP ACTION(Act)〕

항공모함이 없는 함대의 상태를 알 수 있다.

함대 이동〔TASK GROUP MOVE(Mov)〕

함대 이동시에 사용하는 메뉴이다. 목적지 중에서 회색 부분은 현재 탐색되지 않은 것들이다. 항로를 결정한 후 속력을 결정, 이동시킨다.

함대간의 근접전투 〔TASK GROUP SURFACE COMBAT(Sur)〕

적이 사정거리 안에 들어오면 발사 명령에 어뢰나 미사일의 그림이 나타난다. 실제 해상 전투와는 달리, 함정수대로 어뢰가 발사되므로 파괴하기 쉬운 호위함을 먼저 파괴한 후에 적의 순양함이나 큰 함정들을 공격한다.

물론, 전투기를 동원하여 미리 이들에게 타격을 입힌 후에 공격하는 것이 가장 효과적인 방법이다. 이들에 대한 명령들은 FLEE(후퇴), OPEN(공격), MAINTAIN(상태 유지), CLOSE(공격 중지)가 있다.

보다 복잡한 지형의 시나리오를 선택했다

임무를 마치고 조종사들이 착륙했다

항만 시설을 폭격하려 한다

함대 상태와 피해 정도 〔TASK GROUP STATUS AND SCUTTLING(Sta)〕

함대 그룹에 대한 전반적인 상태와 피해 상황을 알 수 있다.

항공모함(CARRIER)

항공모함은 국기 화면 옆의 항공모함 그림을 클릭하면 된다.

항공모함 행동〔CARRIER ACTION(Act)〕

다른 〔ACTION〕과 마찬가지 기능을 한다.

항공모함 정보 〔CARRIER AIR BASE INFO(Inf)〕

항공모함에 대한 정보를 얻을 수 있는 곳으로, 탑재 비행기 대수 확인과 재급유, 이동 등을 할 수 있다.

CAP(Cap)	항공모함 주변을 순회하며 적의 공격에 대비한다
NORMAL	보통상태로써 적들이 정해진 구역을 경계하도록 한다
EMERGENCY	비상 경계태세에 돌입한다
RECALL	가능한 한 모든 탑재기들을 불러들인다

적 함대 근처에 가면 경계를 늦추지 말도록 하자. 적의 비행부대가 급습해 올 우려가 있다.

ORDNANCE(Ord)	탑재기들에게 출격 대기 명령을 내린다
ARM/FUEL	탑재기들에게 연료급유와 무기보급을 실시한다
ABORT	임무를 취소하고 항공모함으로 귀환시킨다
RECALL	이미 공중에 떠있는 탑재기들을 불러들인다
CANCLE	연료급유나 무기보급, 〔RECALL〕을 중지한다
TRANSFER	탑재기들을 지상기지로 이동시킨다

공습할 비행기를 점검한다

일본군 항공모함에서 비행기가 발진했다

일본군측에서 폭격기를 이륙시켰다

항공모함 공격〔CARRIER STRIKE(Str)〕

탑재기들에게 공격명령을 내린다. 우선 공격목표를 정하고 거리를 확인한 후에 공격할 탑재기들을 선택한다. 반드시 호위기들을 가동하고 출격해야 하며 전투기들은 초록색버튼, 폭격기들은 갈색으로 표시된다.

시나리오 정보 (SCENARIO DATA)

아군과 적군의 정보가 나타난다.

소함정(SQUADRON)

플레이어의 함대 정보가 나타난다.

결과 판정(RESULTS)

시나리오가 끝난 후에 결과가 나타난다. 함대의 상태 및 격추되거나 침몰된 함정과 비행기, 임무에 투입된 함정과 비행기의 수 등을 알 수 있다.

함정(SHIP)

임무에 투입된 함정에 대해 알 수 있다.

기지(BASE)

지도상에 나타난 모든 기지.

비행기(PLANES)

임무에 투입된 모든 비행기.

지도 표시

흰색 비행기	아군 비행 편대
적색 비행기	적군 비행 편대
흰색 동그라미	아군 함대
노란색	적 함대
흰색 안의 적색 동그라미	아군 함대의 예정 진로
흰색 안의 구명튜브	현재 설정된 아군

게임 시나리오 브리핑

게임은 I, II편 각각 다른 전쟁 시나리오를 지니고 있으며 각 시나리오의 내용에 해당하는 임무를 알아야 게임을 재미있게 진행해 나갈 수 있다. 다음은 II편에 해당하는 시나리오이다.

오렌지 계획 (Plan Orange)

오렌지 A(Orange A)

미 해군은 루존(Luzon)섬 위의 레가스피(Legaspi)항과 민다나오(Mindanao) 위의 다보(Davo)항에 공급 물자를 수송해야 한다.

이와 동시에 괌(Guam)을 보호하고 일본 전함들을 무력화시켜야 한다.

물론, 일본측도 거의 비슷한 목적을 가지고 있다. 그들은 괌을 침공해야 하고 필리핀에 있는 비간(Vigan)과 아파리(Aparri)를 치고 데이비존스의 라커로 향하는 미 해군을 신속하게 처리해야 한다.

오렌지 B(Orange B)

오렌지 A와 같은 내용에 두 편 모두 해군과 공군 OB들에게 즉각 인접 부대들을 반격하라는 명령이 추가된다.

두 변형 모두, 플레이어에게 배치된 공군들이나 CAP들은 별 소용이 없다. 20,000야드 위치에 있는 전함들이 이번 작전의 필수적이다.

항공모함이 폭격으로 말미암아 연기를 내뿜는다

일본군 수륙양용기의 모습

연합국측에서도 폭격기를 발진시켰다

폭격임무를 완수한 모습

원하는 지역으로 함선을 이끌고 나간다

프랑스기의 출격전 모습

이 시나리오상의 부대는 곧 발생할 2차 세계대전의 사실성보다는 다른 종류의 해전을 위해 배치되어 있다. 전함들이 승패를 가늠한다. 항공모함들은 유용한 정찰도구처럼 보이고, 원조선을 호위하지 않는 것도 그다지 나쁘지 않게 보일 것이다. 타란토(Taranto)에서의 영국 항공모함 공격은 이후로도 계속되었으며, 무서운 해군 비행세력을 예상했던 몇몇 공상가들은 경험도 하지 못하고 그들의 상사를 납득시킬만한 계급도 가지지 못했다.

Z 부대(Force Z)

2차 세계 대전중 영국 해군 작전의 가장 처절한 비극 중 하나는 일본에 대항한 전쟁 첫날, 강한 두 주력 부대가 공중 어뢰에 일방적으로 굴복했던 것이다.

항공모함 보호

영국 전함이 항공모함 인더미터블(Indomitable)에 동반된다.

일본 항공모함들

일본 전투 명령에 쇼호(Shoho)와 류조(Ryujo)가 포함된 것 외에는 위와 같다.

자바해(Java Sea)

영국, 네덜란드, 미국의 잔여부대가 일본의 침공 계획을 방해하기 위한 마지막 노력의 일환으로 자바해에 배치되었다. 연합군 함대들이 오는 중이었다.

네덜란드 전투 순양함

네덜란드 정부는 동인도 제도 식민지를 보호하기 위해 1940년대 초에 4대의 전투 순양함 제조를 계획했다. 그러나 1940년 독일의 침공과 관료정치로 인해 이 계획은 수포로 돌아갔다. 그러나 여기서는 영국 항공 모함에 의해 호위받고 있는 연합군에 주력함 2척이 보충되도록 제작하였다.

일본 항공모함

일본의 전투 명령에 히류(Hiryu)와 소류(Soryu)가 첨가되고 연합군 전투 명령에 추가된 지상 기지의 비행기들을 첨가하는 것 외에는 위와 같다.

다윈 항(Port Darwin)

역사적인 전쟁 계획(War Plan)은 없다. 인도양 침공에 앞서 일본의 주 항공모함 공격부대인 키도 부대(Kido Butai)는 오스트레일리아 북쪽 해안의 다윈(Darwin)항을 향하여 강력한 공중공격을 가했다.

연합군 군함

3척의 항공모함을 포함한 연합군 함대는 티모르(Timor), 남부 셀레베스(Southern Celebes), 그리고 앰본(Ambon)의 방어를 지원하기 위해 배치되었다. 또한 추가 지상기지 소속 비행기들이 모였다.

첫번째 비행대

일본 기술자들이 특별한 능력을 발휘했고, 자바(Java), 발리(Bali), 보루네오(Borneo)에 있는 비행장을 수리한 것을 제외하고는 위와 같다.

3팀의 비행단이 일본의 침공을 도와주기 위해 작전범위 내로 들어오게 된다.

다윈(Darwin) 침공

양쪽편에 대한 수정된 전투 명령은 일본 해군의 SNLF

부대의 5번째 보병대가 브루메(broome)를 향함과 동시에 4팀의 보병대를 상륙시키기 위한 가상적 시도로써의 무대를 다윈(Darwin)으로 설정한다.

트린코말리(Trincomalee)

현대식 비행기

이 전쟁 무대에서 영국 해군 항공대에 의해 사용되는 주 공격기는 느린 쌍엽 어뢰 폭격기인 스워드피시(Swordfish)와 알바코어(Albacore)였다. 바로 이 시점에서 영국 해군 항공대는 시대에 뒤떨어진 것들을 현대식 장비로 교체시켰다. 또한, 세일론에 있는 지상기지 소속 비행대를 증강시켰다.

콜롬보 침공

인도양을 향한 일본의 급습에는 항구와 그 주위의 영국 시설들에 대한 파괴임무를 띤 침략 부대도 동반되었다. Z 부대(Force Z), 자바해(Java Sea), 다윈항(Port Darwin), 그리고 트린코말리(Trincomalee) 시나리오에 대한 변형을 궁리하다가 영국 지휘부의 재량을 증가시켰다.

예를 들어, 말라야에 있는 연방군을 공격한 일본의 폭격기들에 대항하기 위해 1942년 1월초에 도착할 허리케인 전투기들을 퍼시벌(Percival) 장군은 받아들이지 않았다. 대신에 그는 그것들을 적의 공격으로부터 호송선을 보호하는데 사용하자고 주장했다.

거의 무시할만한 일본 항공대 그들의 비행기는 상선들의 접근을 견제하기 위한 범위를 확보하지 못했다

일본 주둔군의 놀랄만한 진보는 곧 필요한 비행 활주로를 제공했다. 대적할만한 상대가 없는 비행 활동은 사기를 떨어뜨렸다. 자신감을 잃은 군인들은 잘 싸우지 못했고, 일본이 파티니(Patini)와 코타 바루(Kota Bhary)에 머무르던 기간동안 패배주의가 연합군이 있는 모든 곳에 팽배해 있었다. 이들 시나리오들에 대한 변형은 일반적으로 처칠이 중동과 극동 전장 사이의 중요성에 대하여 더욱 이성적인 견해를 가졌으며, 영국의 전술 방향이 더 적극적이었고 더 많은 공급이 주어졌다고 가정한다.

폭격기를 감지하여 대공포를 발사한다

공습중 추락하는 비행기의 모습

치열한 대응사격 모습

레이테 만(Leyte Gulf)

최대 비행대 (Maximum Air)

이 변형에서 일본은 그들의 지상기지 소속 비행대를 남아 있는 해군 부대의 돌격대와 연합하여 연합군 선박을 공격하기 위해 강화시켰다.

여분의 비행대 (Extra Air)

적당한 능력의 추가의 비행 보충대(가미가제, 일반)가 위의 내용에 추가된다. 두 변형 모두, 일본 해군의 합성과 배치가 변경된다.

오키나와(Okinawa)

비행 정책(Air Doctrin)

일본 레이더와 그 사용은 항상 빈약했으며, 전투기 추적을 위한 레이더는 아군과 적군의 식별조차 불분명했다. 전쟁 기간동안 조종사 훈련의 지독히도 나빴던 수준을 결부시켜 보면 일본의 조종사들이 미국 조종사들과 대적할 수 없다는 것은 당연했다.

이 변형에서는 일본 레이더와 전투기 추격을 미국의 그것처럼 좋게 향상시켰다.

여분의 비행대 (Extra Air)

적당한 능력의 추가의 비행 보충대(가미가제, 일반)가 위의 내용에 추가된다.

올림픽 작전 (Operation Olympic)

미국의 침공 부대들은 1946년 늦은 봄에 초기의 상륙지로써 일본 본토 남쪽 큐슈(KyuShu)를 선택했다.

가미가제(Kamikaze)

남아있는 해군이 없는 일본은 미국 해군력을 공격하기 위한 광신적인 가미가제 조종사의 끊임없는 지원에 의존해야만 했다.

마지막 기습 (Last Surprise)

우수한 레이더와 숙련된 조종사를 가진 마지막 예비군이 미국의 소함대를 공격하는데 사용할 수 있는 것을 제외하고는 위와 같다.

레이테 만, 오키나와, 올림픽 작전 등 시나리오 내의 항공모함, 배 그리고 비행중대의 크기에 대한 기록들은 이러한 시나리오에 추가의 변형된 부대를 소개하려는 시도에 큰 방해가 된다. 그렇게 하기 위해서는 새로운 시나리오를 창조해야만 한다.

IBM PC 집중공략

사커 키드

Soccer Kid

기종	IBM PC	제작사	크리살리스	용량	3.5인치 3장	장르	액션아케이드
가격	20,000원	발매원	SKC소프트랜드	발매일	94/ 10월말	난이도	중

- **문의처** : SKC소프트랜드(080-023-6161)
- **사용 환경** : IBM PC 386 이상 호환기종/ 14MB의 램
- **그래픽 카드**: VGA
- **사운드 카드**: 사운드 블라스터 호환기종
- **입력도구**: 키보드, 조이스틱 지원

주의사항

EMM(Expanded, Extra Memory Manager)을 지원하지 않기 때문에 Emm 386이나 Qemm 386 등의 메모리 매니저에서는 실행되지 않는다. 따라서 EMM 사용자의 경우, 사커 키드의 셋업 프로그램에 있는 Make SK Boot Disk 옵션을 사용하여 부팅 디스크를 만들거나, config.sys에서 Himem.sys를 제외한 나머지 메모리 관리자를 지워야 한다.

흩어진 트로피 조각을 찾아라!

1994년, 트리피 수집광인 외계인이 우주 저 멀리에서 날아왔다.

그런데, 월드컵 우승 트로피를 훔쳐 달아나던 외계인이 그만... 소행성에 부딪혀 5조각으로 쪼개져서 지구상에 흩어져 버리고 만다.

집에서 TV를 보고 있던 사커 키드(Soccer Kid)는 자신의 안전을 뒤로 하고, 월드컵 결승전에 쓰일 트로피를 되찾아 오겠다는 당찬 결심을 하는데...

게임 타이틀 화면

외계인의 우주선

도난당하는 트로피

키보드 조작 및 설명

키보드의 경우 방향 조작은 방향키로, 발사는 스페이스바로 한다. 일시 정지할 경우엔 F10키를, 게임도중 그만둘 때는 F1키를 사용한다.

달리기 : 축구공과 상관없이 좌우로 달린다. 물론, 공이 있다면 공을 드리블하면서 달린다

조작방법 : ← →

점프 : 위, 좌우로 점프한다

조작방법 : ↖↑↗

내려다보기 : 아래쪽을 살필 때 사용한다. 이 상태에서 발사버튼을 누르면 계단을 내려갈 수 있다

조작방법 : ↓(발사버튼)

태클 : 높이가 낮은 틈새로 빠져나간다

조작방법 : ↙⟷↘

공 위에 올라타기 : 공 위에 올라가서 발사버튼을 누르고 좌우로 움직이면, 떨어지지 않는다. 내려올 때는 스틱을 밑으로 한다

조작방법 : ↓

높은 점프 : 공 위에 올라가서 스틱을 위로 하면 보통 점프로 도달하지 못하는 곳까지 올라갈 수 있다

조작방법 : ↑

공차기 : 원거리의 목표물을 맞출 때 사용한다.

조작방법: ←발사버튼, →발사버튼

발재간 부리기 : 이 상태에서 스틱을 움직인 방향으로 볼을 찬다

조작방법 : 발사버튼

머리 위로 차기 : 발재간 부리기 상태에서 발사버튼을 누르고 스틱을 위로 하면 헤딩한다

조작방법 : ↑발사버튼

헤딩 : 머리 앞에 공이 왔을 때, 발사 버튼을 누르고 스틱을 발사 방향으로 움직인다

조작방법 : ←발사버튼, →발사버튼

로프 잡기 : 로프 끝을 향해 점프하면 자동적으로 잡는다. 스틱을 좌우로 움직이면서 속도를 조절할 수도 있다

조작방법 : ↖↗

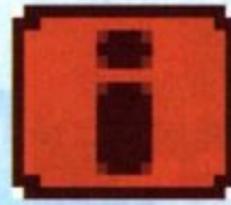
오버헤드킥 : 머리 위로 차기 상태에서 반대방향으로 스틱을 움직인다. 보통 킥에 비해 두배 정도의 위력이 있다

조작방법 : ⟷

공을 차서 적을 맞출 경우, 기술에 따라 가산되는 점수가 달라진다.

발재간 부리기×100점
헤딩 ×400점
오버해드킥×800점

게임 도중 공을 잃어버린 경우, 발사버튼을 오래 누르고 있으면 다시 나타난다. 하지만, 공을 다시 얻을 때마다 점수가 감소한다.

아이템 설명

정보 : 각 지역에 대한 정보나 경고를 알려준다

카드 :11장의 카드를 모두 구해야만 트로피 조각을 찾을 수 있는 보너스 게임을 할 수 있다. 만약, 5개의 트로피 조각을 게임이 끝날 때까지 못 구하면, 게임은 실패이다

노란색 하트 : 잃어버린 체력 완전 회복

빨간색 하트 : 생명력 확장 및 에너지 회복

사커 키드 : 1up

축구화 : 달리기 속도가 두배로 빨라진다

시계 : 15분간 시간을 연장시킨다

티셔츠 : 일정시간 동안 무적 상태로 진행한다

재시작 지점 : 이 기둥을 지나면 진행 도중에 죽더라도, 처음부터 다시 게임을 진행하는 불상사를 막을 수 있다

스테이지1

영국

고향(HomeTown)

사커 키드의 고향인 로더필드. 거리에 떨어지는 벽돌과 무식하게 스패너를 던지는 데릭(Derek)이 등장한다. 숨겨진 카드를 모두 찾아서 보너스 게임을 하도록 하자.

위쪽에 카드가 보인다

카드 5개를 모두 찾아야 한다!

틈새의 아이템을 킥으로!

스패너를 던지는 데릭

위로 점프해야 한다

영국의 지하도

영국의 럭비 선수 가레스

시골(CountrySide)

고향을 벗어나 도착한 곳은 한적한 시골길. 11장의 카드를 찾기가 그리 쉽지 않다. 바닥을 잘 보고 다녀야만 지하로 가는 통로를 찾을 수 있다. 갑자기 튀어오르는 개구리를 조심하자.

시종일관 무표정한 길레스

런던(London)

드디어 런던에 도착. 런던에는 영국의 보스인 가레스가 기다리고 있다. 그리 어려운 상대가 아니니 너무 겁먹지 말도록. 국회의사당과 빅벤이 보이는 배경이 정말 일품이다.

지하통로를 찾아야 한다

빅벤이 보인다

숨겨진 아이템을 찾자!

보너스 게임

11장의 카드를 모두 모으고 스테이지를 클리어하면, 보너스 게임에 참가할 수 있다. 하지만, 카드를 못모았더라도 너무 낙심하지 말라. 게임이 끝날 때까지 클리어를 할 수 있는 기회는 많다. 보너스 게임에 들어가면, 노란색의 아이템들과 부서지는 벽돌이 있다. 빠른시간 내에 모든 아이템을 먹어야 트로피 조각이 생긴다.

보너스게임

트로피 조각이 보인다!

스테이지2

이탈리아

유적지(Ruins)

여러가지 함정들이 곳곳에 장치되어 있다. 게다가, 칼을 집어던지는 로저와 공중에 떠서 기회만 엿보는 유령 전사가 길을 가로막고 있다.

구르는 돌을 뛰어넘자!

칼을 던지려는 로저

자칫 잘못하면...

베니스(Venice)

베니스는 리비에라로 가는 중간부분일 뿐이다. 피자를 던지는 주방장과 튀어오르는 물고기가 등장한다.

피자를 던지는 주방장

튀어오르는 물고기

보이는 대로 털자!

리비에라(Riviera)

축구공과 아이들을 싫어한다는 파베로리가 있는 곳. 모터사이클로 위협을 하는 메니악을 조심하자.

달려드는 메니악

바지를 타고

파베로리의 등장!!

스테이지3

러시아

눈덮인 숲(Russian Forest)

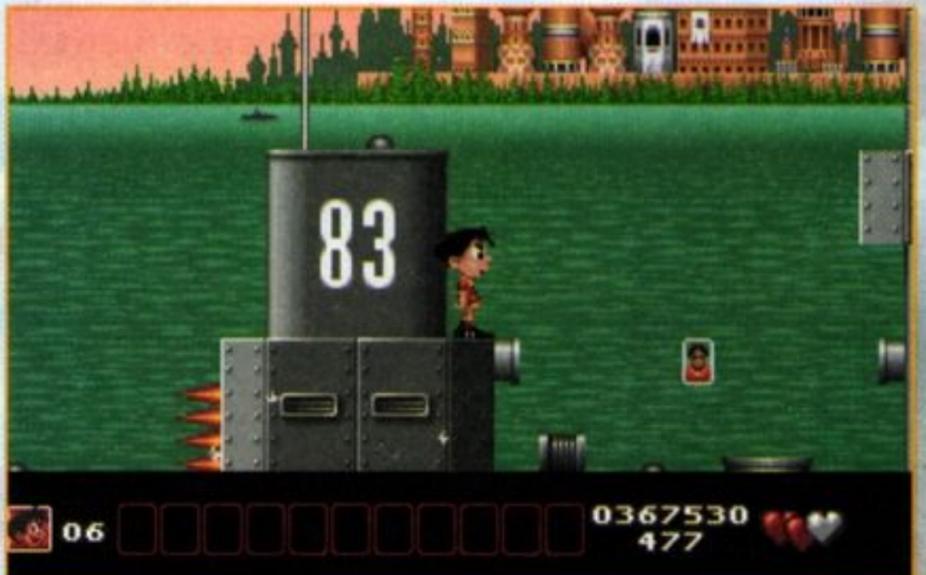
침엽수가 무성한 러시아의 눈덮인 숲. 경사진 길에서 눈썰매를 타는 슬라브인과 슬그머니 나타나는 여우를 조심하자. 카드의 대부분이 나무 위에 있다.

점화 장치를 누르자

썰매를 타는 슬라브인

나무 위로 올라가자

군함(Battle Ship)

다른 곳과 달리 한번에 11장의 카드를 모두 찾아야 한다. 총을 쏘면서 다가오는 맷집 좋은 선원을 조심하자.

곳곳에 장치된 함정들

총을 쏘는 선원

연속 고공 점프

붉은 광장(Red Square)

러시아의 상징인 붉은 광장을 배경으로 한 스테이지. 높은 점프를 할 때는 항상 스틱을 아래로 하면서 새의 공격을 대비해야 한다. 붉은 광장의 끝에서 기다리고 있는 무용복의 여자 보스는 흉칙하기 그지없다. 그녀의 움직임을 자세히 관찰하면 쉽게 물리칠 수 있다.

새를 조심하자

붉은 광장 답사 기념

이곳에 비밀 통로가...

스테이지4

일본

떠오르는 태양의 땅 (Land of Rising Sun)

나무 밑을 지날 때 떨어지는 상수리나무 열매를 조심하자. 간간히 나타나는 벌들은 몬스터들 가운데 가장 지능적이다. 비밀통로를 찾아내는 것이 이번 스테이지에서의 주요 관건.

무서운 벌떼들

갈고리를 던지는 노인

지하통로를 찾아야 한다

공장(Factory)

가장 재미있는 스테이지. 전기 장치와 부비트랩들을 조심하자. 미친 박사가 던지는 화염병의 불길이 바닥을 따라 움직인다.

막판에 나오는 스모 선수는 가소롭기 그지없다.

화염병을 던지는 미친 박사

도선을 따라 흐르는 스파크화염병을 던지는 미친 박사

로프로 건너자

무적 상태로 분쇄기 통과!

스테이지5

미국

서부의 황야(Wild West)

끊임없이 굴러오는 엉겅퀴는 죽일 수 없으므로 뛰어넘거나 공으로 쳐내야 한다. 많은 카드들이 지하에 숨겨져 있다.

지하통로로 들어가자

공으로 카드를 맞추자

솟다리 인디언

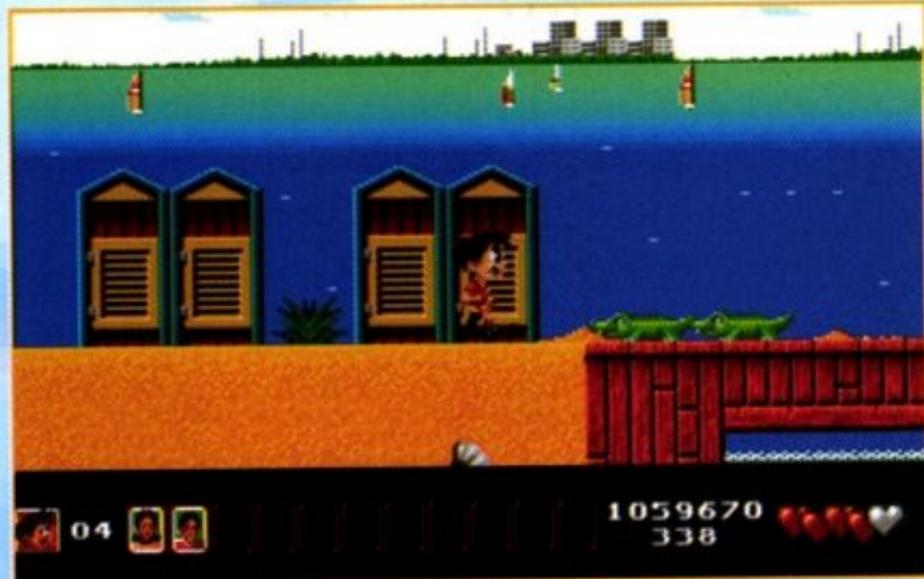
지하로 가는 통로

튀어오르는 파편을 조심!

캘리포니아 해변 (California)

경사면에서 굴러오는 비치볼과 떨어지는 야자열매를 조심하라. 진주를 쏘면서 튀어오르는 조개만 잘 요리한다면 무난한 스테이지이다.

외계인과의 한판

외계인을 물리쳤다!

바닷가에 웬 악어떼?

트로피를 되찾았다!!

드디어 중간지점 도착!

시원한 바닷가

도시(NewYork City)

월드컵이 열리고 있는 스타디움으로 가는 마지막 스테이지. 이곳에 올 때까지 트로피의 5조각을 모으지 못한 상태라면, 끝까지 가더라도 엔딩을 볼 수 없다. 만약, 다 모았다면 기괴한 모습의 외계인과 한판 대결을 벌이게 된다. 미국 보스인 척(Chuck)에게 에너지를 소모하지 않도록 조심하자.

골을 넣을 때마다 100점 가산!

타임 아웃!

어느 때보다도 축구 열기가 가득한 요즘, 축구를 주제로 한 게임들이 몇편 있었지만, 사커 키드(Soccer Kid)는 이들 게임과는 뚜렷한 차이점이 있다. 다른 게임, 특히 센서블 축구나 FIFA 인터내셔널 축구와 같은 축구 경기가 아닌 단순 액션형 아케이드 게임으로서 축구공으로 진행한다는 점만이 다른 축구 게임들과 같을 뿐이다.

이 게임은 본래 아미가용으로 크리살리스(Krisalis)에서 만든 것인데, IBM PC용으로 컨버전된 것이다. 물론, 축구 게임의 대부분이 게임기용에서 컨버전되었다. 때문에 게임기용다운 빠른 스크롤과 경쾌한 효과음, 그리고 다양한 동작 등을 장점으로 꼽을 수 있다.

하지만, 전체적인 구성면에서 엉성한 부분이 보인다. 특히, 간격이 긴 게임 저장은 짜증을 유발시키기 충분했다. 또한, 5개의 트로피 조각을 모두 모으지 못하면 게임의 끝까지 가더라도 아무런 대책없이 끝나고 만다.

이러한 단점들을 제외한다면, 사커 키드는 빠른 스크롤의 액션형 아케이드를 좋아하는 플레이어들에겐 그야말로 '만끽한다'라는 말을 써도 좋을 만한 게임이다.

메탈 & 레이스

★ 문의처 : 동서게임채널(02-774-0261)

기종	IBM PC	제작사	메가테크	용량	2HD 10장	장르	대전액션
가격	39,000원	발매원	동서게임채널	발매일	94/ 10월초	난이도	중

- 사용 환경 : IBM PC 386 이상 기종
- 메모리 : 640KB 이상
- 운영체제 : MS-DOS 3.3 이상
- 그래픽 카드 : VGA 256칼라
- 필수사항 : 하드디스크
- 사운드 카드 : PC 스피커, 애드립, 사운드 블라스터 호환 카드 GMIDI
- 입력도구: 키보드, 마우스, 조이스틱 지원

METAL & LACE

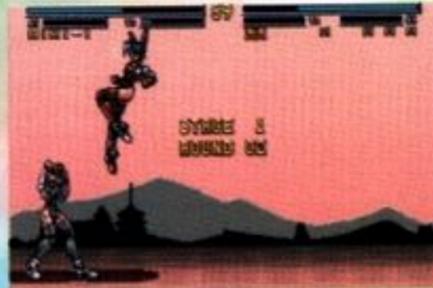
손끝으로 느끼는 조이스틱 쾌감 100%

메탈 & 레이스는 전형적인 아케이드용 1:1 격투 게임으로 빠른 손놀림과 재치있는 순발력이 자신이 선택한 특수한 로보트의 움직임과 공격을 창출해 낸다. 메카섬이라는 곳에서 벌어지는 4개의 주요 토너먼트에서 모두 승리한다면 플레이어는 최고의 로보트 전사가 될 것이다. 아름다운 로보 베이브 역시, 여러분의 장애물로 등장하는데 그들의 아름다움에 현혹되어 시간을 허비해서는 안된다. 그들은 모두 살아있는 로보트의 전설〔건더〕에 의해 혹독한 훈련을 받은 전사들로서 잔혹하기 그지없는 공격력을 자랑한다.

로보 베이브들을 물리치면서 플레이어는 더 큰 어려움에 처하게 될 것이다. 네명의 최후 챔피언들이 4개 토너먼트의 타이틀을 하나씩 차지하고 있으며, 그들은 언젠가 자신들에게 도전해올 지도 모를 강자에 대비하여 하루도 거르지 않고 훈련을 하고 있다. 이들이 알고 있는 유일한 교

훈이란 단지 상대에게 좀 더 큰 고통을 주어야 한다는 것뿐이다. 플레이어가 가장 먼저 갈 곳이 바로 메카 전사들의 단골 술집인 붐-붐 클럽이다. 술집 안의 모든 사람을 비롯하여 하찮은 물체와도 대화해 보자.

술집 안의 술통, 전화기, 마루바닥과도 말을 할 수 있다. 서둘러 클럽을 떠날 것이 아니라 돈과 조언, 로보트를 얻을 수 있는 방법을 찾아야 한다. 토너먼트에 참가하기 위해서는 최소한 하나 이상의 로보트을 가지고 있어야 한다. 아모 알의 상점에서 자신의 개성에 맞는 로보트을 선택, 구입하자.

제이미(Jaimee)라는 암호를 말해야만 들어갈 수 있는 노인의 가게에서 로보트에 필요한 물품들을 구입하자. 돈이 모두 떨어졌을 때는 거울이나 술집에 있는 바텐더, 술통 등을 조사해 보면 소액의 돈을 얻을 수 있다. 친구와 1:1 대결을 벌이려면, 왼쪽 구석에서 술만 마시고 있는 고디와 머드에게 술을 사주도록 하자.

· 메탈 & 레이스에 대한 평가

많은 격투 게임이 요란스럽게 등장해선 소리없이 사라지는데 반해, 메탈 & 레이스는 이미 오래 전에 출시된 바 있는 게임을 한글로 컨버전한 게임이다.

각 인물들의 대화가 한글이 아닌 영어로 처리되어 있어 100% 완벽한 한글화 게임은 아니지만, 화면상의 깔끔한 메시지 처리가 돋보이는 작품이다.

METAL & LACE

IBM-PC 집중공략

메가레이스

MEGARACE

★ **문의처** : (주)쌍용(02-270-8434)

기종	IBM-PC	제작사	소프트웨어툴웍스	용량	CD-ROM 1장	장르	아케이드
가격	45,000원	발매원	(주)쌍용	발매일	94/ 10월초	난이도	중

■ **사용 환경** : IBM PC 386 이상 기종
■ **메모리** : 2메가 이상
■ **운영체제** : MS-DOS 5.0 이상
■ **그래픽 카드** : VGA 256칼라
■ **필수사항** : 하드디스크, CD ROM 드라이브
■ **사운드 카드** : PC 스피커, 애드립, 사운드 블라스터 호환 카드
■ **입력 카드** : 키보드, 마우스, 조이스틱 지원

경찰도 없다! 법도 없다! 그러나, 겁장이도 없다!!

메가 레이스는 미래의 TV 자동차쇼 프로그램의 제목.

실제가 아닌 방송국에서 만들어 낸 가상 현실 속을 달리면서 적들을 물리치는 게임이다.

VWBT(Virtual World Broadcast Television) 방송국의 가장 인기있는 쇼 프로그램인 메가 레이스는 방송국에서 많은 돈을 들여 만들어 낸 가상의 도시와 트랙에서 갱들과 경주를 벌이며 그들을 물리치는 게임이다.

많은 자동차 게임들이 정확한 데이터를 이용한 실제 시뮬레이터의 성격을 지니고 있는데, 메가 레이스는 미래의 TV 쇼에서 시청자가 직접 방송에 참여하는, 사실적인 시뮬레이터가 아닌 흥미와 재미 위주로 구성되어 있다.

가상의 현실(Virtual Reality)이기 때문에 폭주족과의 경주 도중 차가 폭발하여도 죽지 않는다.

도로의 바닥에 나타나는 여러가지 기호의 상징을 잘 이용해야만 갱들의 위험천만한 도전을 응징할 수 있다.

자, 그럼 스릴과 흥분의 세계를 시청자에게 선사해 보자.

목숨을 건 갱들과의 자동차 전쟁을 위해서는 신중한 자동차 선택이 절실히 요구된다. 각 코스의 특성에 따라 자동차를 골라야 하는데, 각 자동차의 기종 및 특성은 다음과 같다.

자동차 기종 및 특징

무기(WEAPONS)

무기가 얼마나 잘 구비되었는 지를 보여준다. 단일/이중/삼중 머신건에서 대형 무기까지 장착할 수 있는 자동차도 있다.

장갑(ARMOR)

적의 공격이나 트랙과의 접촉으로 일어나는 자체 손상을 견뎌내는 능력이다.

조종의 편이(EASR OF CONTROL)

도로 위에서 얼마나 손쉽게 조종할 수 있는가를 나타낸다.

기술(TECHNO)

특수 장치(예를 들어 방패, 경보장치 등)에 대한 지원 정도를 나타낸다. 만약, 기술이 낮은 자동차라면 특수 장치들을 장착할 수 없다.

운전수칙 제 1조

일반적으로 마우스와 조이스틱은 단순히 밀고 당기면서 가속과 감속을 할 수 있다. 키보드의 키 조종법은 다음과 같다.

키	기능
A	가속
Z	브레이크
.	오른쪽
,	왼쪽
스페이스바	무기 발사
P	일시 정지
Esc	초기 애니메이션 화면을 회피하고 곧장 차량 선택 화면으로 간다
Tab	적을 보기와 구역 경고(경고 상징을 구했을 경우)의 전환
Ctrl Q	경주를 도중에서 끝마칠 수 있다
방향키	차량 선택 화면 옵션을 선택한다
Enter 키	선택한 옵션을 결정한다

차량	무기	장갑	조종의 편이	기술
루이즈(LUIZ:초록색)	보통	보통	나쁨	좋음
우즈벨(OUZBEL:보라색)	매우좋음	매우나쁨	나쁨	좋음
호세(JOSE:오렌지색)	매우나쁨	나쁨	보통	좋음
라몽(RAMON:짙은 녹색)	매우좋음	나쁨	좋음	나쁨
마리아(MARIA:3중날개)	보통	보통	매우좋음	나쁨
후퍼(HOOPER:회색)	나쁨	좋음	좋음	보통
팔로마(PALOMA:짙은회색)	좋음	매우좋음	나쁨	보통
오메가(OMEGA:노란색)	나쁨	나쁨	좋음	매우좋음

각 트랙의 특성 및 공략법

뉴산 트랙

뉴산은 과거 캘리포니아라고 불리웠으며, [라몽]을 조종하는 제일 베잇과 싸우게 된다. 다음과 같은 3가지 트랙이 존재한다.

도시	도시 중심부를 통과하는 트랙. 메가 레이스 초심자라도 무난히 깰 수 있을 것이다
선셋대로 스피드웨이	일몰을 배경으로 한 고속도로. 급격한 커브에 주의하자
금문교 스피드웨이	메가 레이스가 자랑하는 악명높은 난코스. 금문교를 건널 때, 바닥에 있는 무기 제거 상징은 손대지 말고 다리를 나서자마자 보이는 오른쪽의 무기 상징을 반드시 입수하자

메바 트랙

해저 터널이 장관을 이룬다. 3중 날개가 있는 마리아를 조종하는 갱단을 물리쳐야 한다.

아틀란티스	전설의 세계를 향한 질주! 지옥에 떨어지지 않도록 주의하자
아쿠아랜드	해저 터널 밖의 멋진 광경이 때로는 당신을 죽게 할 수도 있다는 것을 명심하도록
블루 라군	급커브와 멋진 바닷속 풍경에 주의하자

팩토리 랜드 트랙

후퍼의 빅밥이 이끄는 파워툴스 갱단을 해체시켜 버리자.

산업공원	360도 회전 등의 코스가 존재한다. 회전에서 밀리지 않으려면 가속하는 방법을 써라
뱀	꼬불꼬불 계속적으로 휘어진 엄청난 급커브에서 살아남기 위해서는 빠르게, 그러나 안전하게 달리는 방법 밖에는...
빅 제로	커다란 원형 트랙 자체가 회전을 한다. 급강하와 급상승에 대비하여 미리 진로를 결정하도록 하자

터미널 시티 트랙

팔로마의 라비스가 이끄는 스켑스를 상대로 싸워야 한다.

황무지	난이도는 그리 높지 않지만, 코스를 익히기에 시간이 너무 짧다
궤도적 쓰레기장	우주 공간에서의 경주를 상상해 본 적이 있는가! 지금이 절호의 찬스. 트랙이 좁아지는 구간을 조심하도록 하자

프랙탈리언 스페이스 트랙

오메가를 타는 킹쿨에게 도전장을 던진다.

입자 가속띠	오메가를 상대로 몸을 풀 수 있으려나...
괴물의 배	아직까지 가보지 못한 사람들을 위해 비공개!!!
환상의 연속	아름다운 화면으로 플레이어를 현혹하는 곳이다. 화면에 도취되어 경기를 포기하지 않기를 바란다

이 외에도 미래의 동경과 3판마다 나오는 보너스 스테이지 등이 있지만, 게임의 재미를 반감시킬 것을 우려, 공개하지 않는다.

갱단과의 경주 장면을 실감나게 연출하면 스릴 게이지 수치가 올라가며, 많이 올라가게 되면 방송국으로부터 부상을 받는다.

엄청나게 화려한 오프닝의 모습과는 달리, 달리고 부수는 단순한 논리가 결합되어 있는 메가 레이스는 약 514메가라는, 플로피 디스켓으로는 도저히 상상도 할 수 없는 대용량 게임이다. 대부분이 개그맨인지 아나운서인지 정확히 알 수 없는 렌스 보일의 목소리겠지만 이처럼 풀 스피치를 지원하는 게임도 그리 많지 않을 것이다.

챔프 게시판

1 텔레파시 퀴즈

슈퍼컴보이 1대

인재섭/

제공 : 게임챔프 취재부

슈퍼컴보이 팩 1개

우이슬/
권성열/
협찬 :

동일 국민학교 5학년

초음속 퀴즈

문제 : 수퍼 알라딘보이 집중공략을 집중적으로 공략하신 분만이 풀 수 있는 문제. 새로운 도킹시스템을 이용한 [소닉과 너클스]는 기존의 용량 진보 방식과는 전혀 다릅니다. 과연 [소닉과 너클스]의 용량은 몇 메가일까요?
(우와 너무 쉽다!)

보내실 곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116—2 지산빌딩 3층
게임챔프 초음속 퀴즈 담당자 앞
마감 : 1994년 11월 15일
당첨자 발표 : 게임챔프 95년 1월호 챔프 게시판

11월호 초음속 퀴즈 당첨자 발표

김주연/
이종길/

정답 : 제시카

이상 2명에게는 수퍼 알라딘보이 팩을 드리겠습니다.

열성 애독자 엽서 작성자

이번 달에도 변함없이 애독자 엽서를 성의껏 보내주신 여러분들께 감사드립니다.
5분을 추첨하여 소정의 선물 또는 챔프점수를 드립니다.

이의경/

이상 1명에게는 IBM PC 게임 디스켓을 드리겠습니다.

협찬 : 게임아트(02—719—4032)

최충환/
나채광/

고여숙/
김성용/

이상 4명에게는 챔프점수 200점을 드립니다.

5 창간 축하엽서 당첨자 발표

우종원/

최우수상

이상 1분께는 3DO 게임기 1대를 드립니다.

우수상

김준익/
박태일/
고영필/

이상 3분께는 수퍼 알라딘보이 각 1대씩을 드립니다.

장려상

이형진/
김태훈/
권헌성/
이규철/

전영국/
정지승/
박영아/
장동석/
유정주/
지영수/

이상 10분께는 수퍼 알라딘보이 게임팩 각 1개씩을 드립니다.

입선

노태경/
이구현/
정우철/
윤석정/
김용운/
김응준/
문종현/
우정권/
권용주/
민경원/

이상 10분께는 조이패드 각 1개씩을 드립니다.

6 협찬 업체 리스트

게임타운(02—706—5599)
스테이지원(02—702—5087)
아 랑(02—715—5828)
게임아트(02—716—4032)
불독소프트(02—703—0043)
태경테크(02—711—5661)
으뜸게임(02—703—1564)
돌핀게임(02—719—9698)
모닝게임(02—701—6066)
조이컴(02—711—2599)
호키포키(02—704—2148)
CD 마트(02—716—7021)
하나게임(02—714—4556)
POST(02—715—3393)
게임본부(02—701—1667)
게임타운(02—706—5599)

과월호 신청방법

지나간 챔프의 발자취를 모으는 방법을 살짝 알려드리겠습니다.
과월호 신청방법은 본지에 있는 정기구독 신청과 같습니다. 온라인으로 입금하신 후 본사로 전화해 주세요. 94년도 과월호는 4,500원이고 93년도 과월호는 4,000원입니다.

국산 소프트의 비폭력 선언!

기존의 단순 스크롤 액션 게임과는 다른
2인 동시 플레이어 퍼즐 형식을 가미한
우리의 유저들을 위한 게임 소프트
Super Trio, 유저들이 잃어버린 참 재미를 되찾아 줄 것입니다.

SUPER TRIO
INSERT COIN
© 1994 GAMEACE
CREDIT 0

게임 특징
- 동화적인 애니메이션
- 국내 최대의 스테이지
- 2인용 동시 play
- 액션 아케이드
- 삼중스크롤

사용환경
사용기종 : 386급 이상
HDD : 10MB이상
RAM : 2MB이상
DOS : V3.00이상
사운드 : 사운드 블래스터, 옥소리, 애드립

게임 협력업체 大 모집!!

(주) 동성조이컴
서울 서초구 서초동 1330-18 현대기림B/D 901호
TEL : 557-1030, 554-8945 FAX : 557-1030

SOFT·MAX
소프트맥스
서울 서초구 방배동 981-49
TEL : 598-2554(5)
KOGA
KOREA PC Game Development As
誕生
Debut
(탄생)
12월에 만나요
기본사양-PC286 VGA, 애들립 이상
권장사양-PC386 VGA, 사블 이상
SOFT·MAX / HEADROOM

1994년 11월 5일 발행 월간 통권 25호 1992년 등록 라—5780 서울시 용산구 원효로 1가 116—2 지산빌딩 3층 우편번호 140—111